

# Tartalom

<b>1. Áttekintés .....</b>	<b>6</b>
<b>2. Telepítési útmutató .....</b>	<b>6</b>
<b>3. Bele a közepébe! .....</b>	<b>7</b>
3.1    Miről is szól a Settlers IV? .....	7
3.1.1    Az építőipar .....	7
3.1.2    Bányák és bányászok .....	7
3.1.3    Élelmiszeripar .....	8
3.1.4    Szerszám- és fegyvergyártás .....	8
3.1.5    A látóhatár kiterjesztése .....	8
3.1.6    Új telepések születése .....	9
3.1.7    A katonaság .....	9
3.1.8    Varázslat .....	9
3.2    Változások a Settlers III óta .....	10
3.2.1    A katonaság .....	10
3.2.2    Specialisták .....	10
3.2.3    Technikai változások .....	10
3.2.4    Általános változások .....	11
<b>4. Kezdés .....</b>	<b>12</b>
4.1    Gyakorlás .....	12
4.2    Egyjátékos mód .....	12
4.2.1    A három népcsoport .....	12
4.2.2    A Sötét Nép .....	12
4.2.3    Szabad térképek .....	12
4.3    Hálózati játék .....	13
4.3.1    Hálózati játék a helyi hálózaton .....	13
4.3.2    Hálózati játék a Blue Byte Game Channel-en .....	15
4.4    Játekmodok a Settlers IV-ben .....	15
4.4.1    Kompetitív mód (egyjátékos és többjátékos módban is) .....	15
4.4.2    Helyezéses játékok (csak többjátékos módban) .....	15
4.4.3    Kooperatív mód (csak többjátékos módban) .....	15
4.4.4    Gazdasági háború (csak többjátékos módban) .....	15
4.4.5    Szimultán (csak többjátékos módban) .....	15
4.4.6    Szabad telepépítés mód (csak egyjátékos módban) .....	16
4.5    On-line kézikönyv .....	16
4.6    Tippek .....	16
4.7    Játék betöltése .....	16
4.8    Kilépés .....	16

## Tartalom

### 5. A Parancsnoki Központ ..... 17

5.1	A felső rész .....	17
5.1.1	Opciók menü .....	18
5.1.2	Extrák menü .....	18
5.1.3	Az áttekintő térkép .....	18
5.2	Az alsó rész .....	18
5.2.1	Építés menü .....	19
5.2.2	Telepések menü .....	21
5.2.3	Termelés menü .....	22
5.2.4	Statistikák menü .....	24
5.3	A felbukkanó menük .....	24
5.3.1	Az építési helyszínek felbukkanó menüje .....	24
5.3.2	A termelő épületek felbukkanó menüje .....	25
5.3.3	A kastély és az őrtornyok felbukkanó menüje .....	26
5.3.4	Az egységek felbukkanó menüje .....	26

### 6. Találkozás az első telepésekkel ..... 28

6.1	Alapvető foglalkozások .....	28
6.2	Egyéb foglalkozások .....	28
6.3	Specialisták .....	29
6.4	A katonaság .....	30

### 7. Az első új épületeink felépítése ..... 31

### 8. Terjeszkedés ..... 32

### 9. A népesség gyarapodása ..... 32

### 10. Különleges egységek ..... 33

10.1	Felderítők .....	33
10.2	Geológusok .....	33
10.3	Tolvajok .....	33
10.4	Kertészek .....	33
10.5	Szabotőrök (csak többjátékos módban) .....	33

### 11. Élelem ..... 34

11.1	Kenyérsütés .....	34
11.2	Húsipar .....	35
11.3	Halászat .....	35
11.4	Vadászat .....	35

### 12. Fémfeldolgozás ..... 35

### 13. A katonaság ..... 36

13.1	A katonák irányítása .....	36
------	----------------------------	----

## Tartalom

13.2	A katonák típusai .....	37
13.2.1	Kardforgató .....	37
13.2.2	Íjász .....	37
13.2.3	Szakaszvezető .....	38
13.2.4	Speciális katonai egységek .....	38
13.2.5	Papok .....	38
13.2.6	A háború megvívásának eszközei: hadigépek és hadihajók .....	38

### 14. Városdíszítő elemek ..... 39

### 15. Alkohol ..... 40

15.1	Rómaiak .....	40
15.2	Vikingek .....	40
15.3	Maják .....	40

### 16. Varázslat ..... 41

### 17. Szállítás és kereskedelem ..... 42

17.1	Szárazföldi szállítás .....	42
17.2	Tengeri szállítás .....	42
17.3	Kereskedelem (csak többjátékos módban) .....	42

### 18. A Sötét Nép ..... 43

### 19. A három nép közti különbségek ..... 44

19.1	Épületek építése .....	44
19.2	Alkohol .....	44
19.3	Katonai különleges egységek .....	44
19.4	Járművek .....	44
19.5	Hajók .....	45
19.6	Lőszer .....	45
19.7	Hús fogyasztási szokások .....	45
19.8	Varázslat .....	45
19.8.1	Rómaiak .....	45
19.8.2	Maják .....	46
19.8.3	Vikingek .....	46

### 20. Táblázatok ..... 47

20.1	Épületek és felépítésük költségei .....	47
20.2	Foglalkozások .....	48
20.3	Hajók és járművek .....	49
20.4	Szerszámok és fegyverek .....	49
20.5	Termékek .....	49
20.6	Settlers IV: Billentyűzet/egér funkciók .....	50



## Áttekintés és Telepítési útmutató

### 1. Áttekintés

Üdvözlünk mindenkit a Settlers IV csodálatos világában, ahol rómaiak, vikingek és maják egymással versenyezve vagy éppen együttműködve próbálják meg elérni kitűzött céljaikat. A cél lehet földfoglalás, a nyersanyagok utánpótlásának biztosítása vagy az, hogy ki tud szebb települést létrehozni. A sikerhez több út vezet – kereskedhetünk, szövetségeket köthetünk vagy seregeink élén csatába indulhatunk.

A Settlers IV elődeihez hasonlóan civilizáció-szimuláció és stratégia keveréke, ahol birodalmunk fejlődését döntéseink és ügyességünk befolyásolják. Feladatok sokasága vár ránk. Az új épületek felépítéséhez fára és kőre van szükségünk, a lakosság gyarapodásához lakóházakat kell építenünk, bányászaink élelmezését farmok építésével oldhatjuk meg, ha pedig az istenek kedvében akarunk járni, alkoholt kell áldoznunk nekik. A szerszámok és fegyverek készítéséhez bányákra és olvasztókra, a szárazföldi és tengeri szállításhoz pedig szármárkaravánokra és kereskedelmi hajókra lesz szükségünk.

Mi tervezzük meg és irányítjuk településünk életét, ha pedig megtámadnak, katonákból, különböző hadigépezetekből és hadihajókból álló seregünk parancsnokaként szállhatunk szembe az ellenséggel. Gondoskodnunk kell településünk szépségéről is, amit gyönyörű emlékművek építésével érhetünk el. Ezek eredeti funkciójuk mellett katonáink harci kedvének növelésére is szolgálnak. A papoknak meg kell adni minden lehetőséget, hogy különleges képességeiket településünk javára fordíthassák. De mindig tartsuk szárazon a puskaopt – előbb-utóbb konfliktusba bonyolódunk ellenfeleinkkel, akik saját céljaikat próbálják meg elérni, ha kell a rovásunkra is.

A játékot többféle módon játszhatjuk. Küldetések egész sorát hajthatjuk végre valamelyik népcsoport élén egy vagy több, számítógép vezérelte ellenfél ellen. Ez a hadjárat. A hálózati játékokban barátainkkal vagy kollégáinkkal játszhatunk helyi hálózaton (LAN), vagy a világ minden tájáról csatlakozó játékosokkal a Blue Byte Game Channel-en (BBGC). Az előre összeállított küldetések kivételével magunk is meghatározhatjuk a győzelem feltételeit, így a játéknak arra a részére helyezhetjük a hangsúlyt, amit a legjobban élvezünk. Ha kiskorunkban nem volt gyerekszobánk és a birodalomépítés erőszakos formáját választjuk, akkor lehet a végső cél az ellenfél területének teljes meghódítása, és az ellenfél totális kiirtása. Másik végtelenség célunk lehet a legszebb telep létrehozása, ekkor a hasonlóan gondolkodókkal versenyezhetünk. Az sem okoz problémát, ha csapatban szeretnénk játszani; a Settlers IV-ben mindez lehetséges.

A játékban három népcsoportot irányíthatunk, de a számítógép irányította negyedik nép, a Sötét Nép új szint visz a játékba. Morbus, a Sötét Nép istene minden zöldet el akar pusztítani és terméketlen pusztasággá akarja változtatni a földeket. Minden tőlünk telhetőt meg kell tennünk, hogy megakadályozzuk céljának elérésében.

A gyakori küldetések során megismerkedhetünk a játékkal és irányításával. Válasszuk ki a nekünk tetsző nehézségi fokozatot, és tanulmányozzuk a tippek gyűjteményét.

Biztosak vagyunk benne, hogy a telepéseket hamarosan mindenki megkedveli, és élvezettel figyelni őket teendők végzése közben.

Jó szórakozást!

### 2. Telepítési útmutató

Ha a rendszer lehetővé teszi a Windows Autoplay funkcióját, csak annyi a dolgunk, hogy betegyük a Settlers IV CD-t a CD-ROM meghajtóba, mire az installációs menü automatikusan elindul. A játék telepítéséhez kövessük a képernyőn megjelenő utasításokat.

Ha az Autoplay nem lehetséges, és nem jelenik meg a Settlers IV menüje, kattintsunk kétszer a CD meghajtó ikonjára, majd kattintsunk az AUTORUN.EXE fájlra és kövessük a képernyőn megjelenő utasításokat.

Az installálás befejeztével a program kéri, hogy regisztráltassuk példányunkat. Ezt mindenkinek javasoljuk, mert csak így élvezhetjük az on-line támogatás és a Blue Byte Hotline nyújtotta előnyöket.

## Bele a közepébe!

### 3. Bele a közepébe!

Ennek a fejezetnek az elolvasását azoknak a türelmetlen Settlers játékosoknak ajánljuk, akik nem akarják a kézikönyv böngészésével vesztegetni idejüket, hanem azonnal fejest akarnak ugrani a játékba. A fejezet általános áttekintést nyújt a játék alapvető jellegzetességeiről. Természetesen nem lehetséges egyetlen fejezetben kitérni ennek az összetett játéknak minden egyes részletére, ezért azt tanácsoljuk mindenkinek, hogy amint ideje engedi, tanulmányozza át az egész kézikönyvet. Ha már egyszer annyit szenvedtek ennek a kézikönyvnek a megírásával (és fordításával! – a fordító).

A játéksorozatot már jól ismerőknek a 3.2 fejezetben gyűjtöttük össze a harmadik rész óta a játékba került főbb változtatásokat.

#### 3.1 Miről is szól a Settlers IV?

Feladatunk az, hogy felépítsünk egy virágzó települést, amely jól működő gazdaságával és védelmével képes ellenállni a határainkon túlról jövő minden támadásnak. Ennek érdekében nyersanyagot kell bányászni, új területeket kell elfoglalni, hogy helyet biztosítsunk épületeinknek, és különböző termelési láncolatokat kell létrehozni. Ellenségeink megtámadása, illetve saját telepünk védelme érdekében katonai egységeket is fel kell állítani, melyek ereje attól függ, hogy milyen hatékonyan építettük fel telepünket és mekkora figyelmet szenteltünk a gazdasági szereplők kapcsolatainak. Mert bár Montecucollinak is igaza volt azzal a pénz dologgal, de azért a jó infrastruktúra sem árt háború esetén. Katonáink csak akkor vehetik fel a harcot az erősebb ellenféllel, ha stabil, termelő gazdaság áll mögöttük. Minél többet törődünk gazdaságunk prosperitásának biztosításával, annál kevésbé kell tartanunk attól, hogy csúnyán leégünk, amikor tudatni akarjuk ellenfeleinkkel, hogy mitől döglök a telepes.

A következőkben rövid áttekintést adunk a játék főbb területeiről.

#### 3.1.1 Az építőipar

A Settlers IV egyik alapelve, hogy hatékony és termelékeny építőipar nélkül nem lehet felépíteni egy települést, mert a gazdaság megteremtésének fő módszere épületek létrehozása. Ez a gyakorlatban azt jelenti, hogy nem azt mondjuk a telepesnek, hogy "Vájj ki egy fát!", hanem építünk egy favágó kunyhót. Mihelyt elkészült a kunyhó, egyik telepünk fejszét ragad és már be is költözik. A telepnek most már van egy favágója, aki automatikusan kivág minden fát a működési körzetében. Hasonlóképpen épületeket kell építenünk minden nyersanyag megszerzéséhez, amire szükségünk van. Nézzük, milyen épületekre van szüksége még az építőiparnak: fűrészmalom: a farönkökből deszkákat fűrészselnek. Szerszám: fűrész. Kőfejtő kunyhója: a kőfejtők kővet termelnek ki a tértéken szétszórta sziklákból. Szerszám: csákány. Erdészház: az erdész új fákat ültet. Nincs szüksége eszközre.

#### Néhány jó tanács:

- Tartsuk szem előtt, hogy egy erdész annyi fát képes elültetni, ami több favágónak is munkát ad.
- A favágók kunyhóit, az erdészházakat és a fűrészmalomokat a lehető legközelebb építsük fel egymáshoz, így minimálisra csökkenthetjük a szállítási távolságokat.
- A kővek mennyisége, ellentétben a fákéval, véges.
- A kőfejtők házaát a lehető legközelebb építsük a sziklákhöz.
- Ha már minden követ felhasználunk (mondhatni, amikor már kő-köven nem marad), lebonthatjuk a kőfejtők házaát és visszakapjuk az építési költségek felét.

#### 3.1.2. Bányák és bányászok

Az építőiparon kívül más gazdasági ágazatok is vannak. Szükségünk van fémekre, szénre, élelmiszerre és mint minden jól működő társadalomban természetesen alkoholra is. Ennek érdekében birodalmadban komoly föld alatti mozgalom

## Bele a közepébe!

van jelen. A bányából kitermelt szénre és fémekre a különböző eszközök és fegyverek készítésénél van szükség, az alkohol az isteneknek bemutatott áldozatokhoz kell, míg az élelemmel az örökké éhes bányászok bendőjét tömjük meg.

Az érceket és a szenet bányákban bányásszák, a szenet abban a formájában fel lehet használni, ahogy feljön a felszínre a föld alól. Az ércet azonban előbb kisebb tömbökbe kell olvasztani a vas- és aranyolvasztókban, hogy aztán a kovácsok valami hasznosat készítsenek belőlük.

Mivel a játékban nem működik az a sokszor emlegetett módszer, hogy leküldjük az anyóst a bányába és feljön a szén, ezért sajnos bányászokat kell alkalmaznunk. A bányászoknak pedig élelemre van szükségük, hogy dolgozni tudjanak a föld alatt, s nem is kevésre. Mindegyiküknek van kedvenc eledele, attól függően, milyen bányában dolgoznak. Ha egy bányász kedvenc ételéből kap egy adagot, akkor elég energiát gyűjt ahhoz, hogy tízszer nekiveselkedjen a nyersanyag kitermelésének. Ha nem a kedvenc kajáját kapja, akkor csak kétszer próbálkozik, majd korgó gyomorral jó messzire hajtja magától a csákányt.

### 3.1.3. Élelmiszeripar

Joggal kérdezhetjük, miből lesz a kenyér? Először is, a farmer (eszköz: kasza) gabonát termeszt a farmon. A gabonát lisztté őrlik a malomban, majd összekeverik a vízellátó kunyhójából nyert vízzel és a pékségben kenyeret sütnek belőle.

Ha húsról fáj a fogunk, először építenünk kell egy farmot. Ne feledjük, az állatfarmnak a vízellátó kunyhójából vízre, a farmról pedig gabonára van szüksége az állatok etetéséhez. Az állatok innen a vágóhídra kerülnek (eszköz: hentesbárd), ahol feldolgozzák őket. Amennyiben áldozni akarunk a manapság oly divatos reformtáplálkozás oltárán és hallal akarjuk kényeztetni bélbolyhainkat, csak egy halászkunyhót kell építenünk a tenger vagy egy folyó partján, és egy pecabotot kell adnunk a halász kezébe.

### 3.1.4. Szerszám- és fegyvergyártás

A játék kezdetén rendelkezünk bizonyos alapmennyiséggel a különböző javakból és eszközökből, hogy megteremtjük gazdaságunk alapjait. Érdemes alaposan átgondolni, mire használjuk fel ezeket a kezdeti erőforrásokat. Ahogy az előzőekben már láttuk, néhány épületben speciális eszközre van szükség, hogy megkezdődhessen a termelés. Ezeket az eszközöket a szerszámkovács készíti. A különböző eszközök iránti egyre növekvő igényeket csak akkor tudjuk kielégíteni, ha a kovács folyamatosan el van látva nyersanyagokkal. Ugyanez a helyzet a fegyverkovácsnál is, aki csak akkor tudja a szükséges fegyverek elkészítésével felfegyverezni katonáinkat, ha elegendő mennyiségű szén és vasat biztosítunk számára.

### 3.1.5. A látóhatár kiterjesztése

A javak előállításához szükséges nyersanyagok megszerzéséhez meg kell kezdenünk a terjeszkedést. Mivel bányákat csak a hegyekben lehet nyitni, és a víztől mérföldekre lévő halászkunyhó sem túl valószínű, hogy sok halat hoz a konyhára, biztosítanunk kell telepünknek a szabad hozzáférést ezekhez a természeti erőforrásokhoz. Az biztos, hogy a játék kezdetén rendelkezésünkre álló csekély földterület hamarosan túl szűkösen fog bizonyulni a folyamatos építkezések miatt. Településünk kétféleképpen terjeszkedhet: vagy őrtornyokat illetve kastélyt építünk, vagy utasíthatjuk a felderítőket, hogy tolják kijebb a határposztokat, így terjesztve ki földterületünk határait. Mindkét módszer jár némi nehézséggel:

1. Az felderítőknak ásóra van szükségük. Az általuk elfoglalt földterület védtelen, és az ellenség könnyedén visszaszerezheti, ha felépíti rajta saját őrtornyát.
2. Egy üresen árválkodó torony nem elég a terjeszkedéshez, el kell helyezni benne egy kardforgatót vagy egy íjászt is. Mondanunk sem kell, hogy egy kardforgató kard nélkül olyan, mint egy félkarú óriás és nem képez akkora elrettentő erőt, ami megfutamodásra készítetné ellenségeinket, ezért nem árt gondoskodni arról, hogy ez a fontos

## Bele a közepébe!

fegyver rendelkezésére álljon. Ugyanakkor ha az összes kardforgatónk az őrtornyokban gubbaszt, településünk védelme korántsem lesz olyan rugalmas ellenséges támadás esetén.

Mivel mindkét módszernek vannak költségvonzatai, figyelniünk kell arra, hogy gazdaságunk lépést tudjon tartani területszerzési elképzeléseinkkel.

### 3.1.6. Új telepések születése

Virágzó településünk létrehozásához nem csak az épületekről és a felépítésükhöz szükséges föld megszerzéséről kell gondoskodnunk, hanem elegendő számú telepessel is kell rendelkezniünk a munkák elvégzéséhez. A népesség növekedését lakóházak építésével serkenthetjük. Három különböző méretű lakóház közül választhatunk, melyek az árban és a befogadóképességükben térnek el egymástól. A kis lakóház tíz, a közepes húsz, míg a nagy ötven telepésnek ad otthont. Ne feledjük azonban, hogy nem minden telepésnek kell fedél a feje fölé:

Az alapfeladatokat végzők (szállítómunkások, földmunkások és építőmunkások) mindannyian igényelnek szállást.

Az egyéb tevékenységeket végző telepéseknek (pékek, bányászok és favágók stb.) nem kell szállás, ők munkamániások lévén a "munkahelyükön" alszanak.

A katonáknak (kardforgatók, íjások és fegyvertársaik) nincs szükségük szállásra, ők a kaszányokban hajtják álomra a fejüket.

Az ún. specialisták, tehát a felderítők, tolvajok, szabotőrök, kertészek és geológusok szintén nem igényelnek szállást, ők birodalmunk hajléktalanjai, akik a csillagos ég alatt szenderednek el.

### 3.1.7. A katonaság

Mostanra talán már mindenki rájött, hogy a játéknak nem képezi elsődleges célját, hogy fegyveres konfliktusba keveredjünk. Ettől függetlenül erős hadsereget kell létrehozunk, az új területek elfoglalásához ugyanis, ahogy korábban már említettük, katonákra, egészen pontosan kardforgatókra és íjásokra van szükségünk.

A további katonai egységek állnak még a rendelkezésünkre:

Szakszervező (mindegyik népcsoportnál ugyanaz)

Különleges katonai egységek (mindegyik népcsoportnál más)

Hadigépek (mindegyik népcsoportnál más)

Hadihajók (mindegyik népcsoportnál más)

A játék kezdetekor katonáink harci ereje számottevően nagyobb a saját területeinken, mint az ellenségén. De ne feledjük, minél nagyobb erőfeszítéseket teszünk településünk fejlesztésére, annál nagyobb lesz katonáink morálja is. A különböző városdísztítő elemek különösen hasznosnak bizonyulnak e tekintetben. Bár felépítésük nem kevés pénzbe kerül és tulajdonképpen semmit sem termelnek, de igazán lenyűgözően néznek ki. Ha szépségük önmagában nem ösztönözne bennünket eléggé arra, hogy építsünk néhányat, vegyük figyelembe azt a tényt, hogy hadseregünk harci erejének kiszámításakor duplán számítanak, mint amibe felépítésük került. De nem győzzük hangsúlyozni, ez a számítás településünk értékén alapszik – ha erős a gazdaság, katonáink is erősek.

### 3.1.8. Varázslat

Az építkezésen, termelésen és a hadsereg fejlesztésén kívül egyéb felfedezni valók is vannak a telepések csodálatos világában. Talán elsőre nem elég nyilvánvaló, de a telepések szoros kapcsolatban vannak az istennel, ami izgalmas lehetőségek tárházát nyújtja számunkra.



## Bele a közepébe!

Nem kevés oktalanságra vallana, ha figyelmen kívül hagynánk, hogy a papok mágikus erővel rendelkeznek, ami lehetővé teszi számukra természetfeletti dolgok megvalósítását is. Hogy tudják használni mágikus erejüket, a papoknak bizonyos mennyiségű mannára van szükségük. A manna rendkívül értékes anyag, melyet az istenek adományoznak a telepéseknek. Az istenek azonban nem túl bőkezűek és talán nem meglepő, hogy cserébe várnak is valamit. Ha előállítunk alkoholt és felajánljuk az isteneknek egy kis templomban, azt tapasztaljuk, hogy mindjárt nagyobb hajlandóságot mutatnak a manna adományozásában. Már csak egy nagy templomot kell építenünk, ahol a papok felkészülhetnek, és máris élvezhetjük a csodák jótékony hatásait.

### 3.2 Változások a Settlers III óta

A Settlers sorozatot jól ismerők számára álljon itt most egy rövid áttekintés a harmadik rész óta bekövetkezett változásokról. Talán a legszembeütőbb változás, hogy a negyedik részben az ellenséggel való háborúzás helyett nagyobb hangsúlyt kell fektetni a hatékony gazdaság megteremtésére.

#### 3.2.1. A katonaság

Hadseregünk harci ereje most településünk értékétől függ. Ez azt jelenti, hogy sokkal nagyobb figyelmet kell szentelni a gazdaság különböző részei közti kölcsönhatásoknak.

Mi döntjük el, melyik szinten kell lenniük katonáinknak a kiképzési fázis alatt, ezután már normál körülmények között nem léptethetők elő.

Már a kezdetektől vannak 1-3 erősségi szintű katonáink, de ne felejtjük, a magasabb rangú egységek több pénzbe kerülnek.

Mindegyik népcsoportnak megvan a saját különleges egysége.

Ebben a részben már hadihajókat is építhetünk.

#### 3.2.2. Specialisták

A speciális egységeket visszaváltoztathatjuk szállítómunkásokká, de csak a saját területünkön.

Új szereplő: a kertész. Csak ő tudja megmenteni a Sötét Nép által tönkretett földeket.

A felderítőknak most már szükségük van ásóra is, ami megdrágítja kiképzésüket.

Új szereplő (csak többjátékos módban): a szabotőr. A szabotőr képes megtámadni és lerombolni minden ellenséges épületet.

A geológusoknak szükségük van kalapácsra.

#### 3.2.3. Technikai változások

Teljesen új grafikus motor! A "varrat nélküli" nagyítás funkció (a Settlers IV támogatja a 3D-s gyorsítást) lehetővé teszi, hogy szinte telepeseink vállán átnézve figyeljük őket napi teendőik végzésében. A nagyítást madártávlatra is beállíthatjuk, így könnyedén áttekinthetjük, mi történik birodalmunkban.

- Felbontás 800x600-tól 1280x1024 pixelig.
- A mesterséges intelligenciát (AI) jelentősen továbbfejlesztették.
- Részletesebb grafika.
- Hangos társalgás lehetősége.

## Bele a közepébe!

- Renderelt vágott képek.
- A rendszerüzeneteket saját elképzeléseink szerint állíthatjuk be.

### 3.2.4. Általános változások

- Új foglalkozás: a vadász. Bármily hihetetlen, de az erdőkben állatok is vannak, amikre vadászhat. Mi tagadás különben elég unalmas meló lenne...
- A Sötét Nép új és komoly kihívást jelent.
- Több tanács, pontosabb játék közbeni segítség.
- Új egyjátékos mód: szabad telepépítés.
- Új hálózati játék módok: szimultán és együttműködő telepépítés.
- A városdísztő elemek szebbé varázsolják településünket és növelik katonai erőnket.
- Választani lehet a színek és a kezdési pozíciók között.
- A kezelőfelületet teljesen áttervezték.
- Többjátékos módban lehet kereskedni más játékosokkal is.
- Új telep létesítéséhez igénybe vehetjük a szamaras kocsikat.
- Az őrtornyok és kastélyok felszereléséhez több fegyver közül választhatunk.

Szabad játék az Interneten a Blue Byte Game Channel-en (BBGC), a [www.bluebyte.net](http://www.bluebyte.net) website-on.

Pontosan megadhatjuk, hány földmunkást és szállítómunkást szeretnénk kiképezni.



## Kezdés

### 4. Kezdés

A játék elindításakor a fő képernyőt látjuk először. Itt végezhetjük el az alapvető beállításokat a játékra vonatkozóan – csak kattintsunk a megfelelő gombra a bal egérgombbal. A következő opciók közül választhatunk:

#### 4.1. Gyakorlás

Ha még új számunkra a Settlers IV világa, ajánlatos végigjátszani a tizenkét gyakorlóküldetést, melyek során lépésről-lépésre megismerkedhetünk a játékkal. Szánjunk elég időt a különböző telepések, javak, nyersanyagok, épületek és környezetük közti kapcsolatok megértésére, melyek oly gazdaggá és élvezetessé teszik ezt a játékot. A rengeteg rendelkezésre álló változatos lehetőség felfedezésével mindenki kialakíthatja saját egyéni játéktípusát.

Ne feledjük, a játék közben bármikor használhatjuk a kibővített tippgyűjteményt, ha segítségre vagy információra van szükségünk.

#### 4.2. Egyjátékos mód

Egyjátékos módban három alapvető játékváltozat közül választhatunk, előbb azonban beállíthatjuk a kívánt nehézségi fokozatot.



##### 4.2.1. A három népcsoport

Az első választási lehetőség a "A három népcsoport", ahol népcsoportonként három küldetést teljesíthetünk. Egy küldetésbe azonban csak akkor kezdhetünk bele, ha az előtte lévőket sikeresen teljesítettük.

##### 4.2.2. A Sötét Nép

Ha a második opciót választjuk, hadjáratot viselhetünk a Sötét Nép ellen. Vajon sikerül legyőzni a tizenkét küldetés során a titokzatos Gombatermesztőket és vezetőjüket, Morbust?

##### 4.2.3. Szabad térképek

A harmadik egyjátékos opció választása esetén magunk állíthatjuk össze a pályát. A játék megkezdéséhez először is ki kell választanunk egy térképet, amin játszani akarunk. A képernyő jobb oldalán választhatunk a térképek közül. Választhatunk előre elkészített egy- és többjátékos térképek közül, illetve általunk vagy más játékosok által készítették közül.

## Kezdés

Minden térképnek megvannak a maga sajátosságai – melyeket a térkép tervezője határozott meg –, ettől függ, milyen típusú játékokat tudunk rajta játszani. Mivel minden térképnek legfeljebb tíz beállítása lehet, természetesen lehetőség közül választhatunk.

A kiválasztott térkép jellemzőit a képernyőn levő táblázatban tekinthetjük meg, ami a következő információkat tartalmazza:

- A térkép mérete
- A játékosok száma
- Lehetséges játéktípusok

A táblázat alatt megtekinthetjük a kiválasztott térképet, a rubrikákban pedig különböző beállításokat végezhetünk:

- A játék neve. Begépelve nevet adhatunk a játéknak, amelyet játszani szeretnénk
- A játék módja. Az adott térképen lehetséges játékmódok között választhatunk.
- Játékosok/csapatok. Megadhatjuk a játékosok/csapatok számát.
- Erőforrások. A beállítási opciók segítségével beállíthatjuk, hogy a játék kezdetén a különböző erőforrásokból mennyi álljon a rendelkezésünkre. Kis, közepes és nagy mennyiségek közül választhatunk. Ha a játékot több nyersanyaggal kezdjük, gyorsabban építhetjük fel telepünket.
- Beállítás. Ez az opció csak többjátékos térképeknél érhető el. Válasszuk az előre megadott beállítások közül.

Ha mindent beállítottunk, kattintsunk a képernyő alján lévő jobbra mutató nyílra. Ekkor megjelenik egy menü, ahol a következőket állíthatjuk be (figyelem, nem minden opció érhető el minden térképen!):

- a., Kezdesi pozíciónk
- b., Csapatunk
- c., Népcsoportunk
- d., A játék során viselt színünk
- e., Zászlónk

A táblázat minden játékos beállításait mutatja. A játék megkezdéséhez kattintsunk a képernyő alján lévő jobbra mutató nyílra.

#### 4.3. Hálózati játék

A Settlers IV számos lehetőséget kínál, hogy teszteljük telepépítő képességeinket más játékosokkal szemben. Ha a hálózati játék opcióra kattintunk, kiválaszthatjuk, hogy egy helyi hálózaton (LAN) vagy az Interneten a **Error! Reference source not found.** website-on található Blue Byte Game Channel-en akarunk-e játszani.

##### 4.3.1. Hálózati játék a helyi hálózaton

Ha a helyi hálózaton való játékot választottuk, a helyi hálózaton található összes játékot tartalmazó lista jelenik meg. Csak kattintsunk arra a játékra, amelyikhez csatlakozni szeretnénk. Közvetlenül is begépelhetjük a *host* címét. Kattintsunk a **Host keresése** gombra, és máris megjelenik egy lista az összes talált játékról. Ha saját magunk akarunk létrehozni egy játékot, nyomjuk meg a megfelelő gombot a képernyő alján. Ekkor a következő jelenik meg:

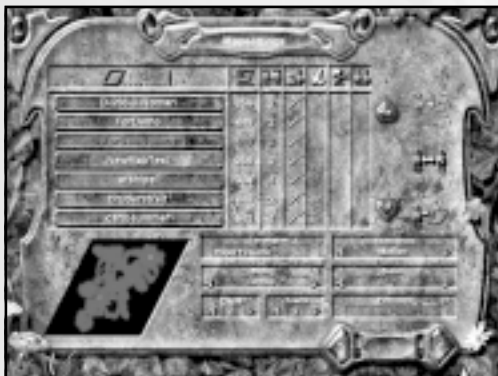
a., Hálózati játék kezdeményezése

Többjátékos játéknál mindig van egy *host* (gazda), ami azt a számítógépet jelenti, amelyiken létrehozzák a játékot. A



## Kezds

játék beállításai erre a számítógépre is érvényesek. Más játékosok csak akkor csatlakozhatnak a játékhoz, ha létrehozták ezeket a beállításokat.



Először is választanunk kell a már előre elkészített egyjátékos, többjátékos vagy a saját készítésű térképek közül a képernyő jobb oldalán található három ikon egyikével. A bal oldalon megjelenő táblázatban láthatjuk a rendelkezésre álló térképeket, valamint azok jellegzetességeit. A táblázat tetején lévő gombra kattintva újra sorba rendezhetjük a térképeket különböző kritériumok alapján, mint pl. térképméret és játékmód.

A választás megkönnyítéséhez megnézhetjük a táblázatban megjelölt térképet a képernyő bal oldalának alján. Figyelem, az elérhető opciók a kiválasztott térképtől függenek. Miután eldöntöttük, melyik térképen akarunk játszani, a következő beállításokat végezhetjük el:

- A játék neve: kattintsunk a szövegmezőbe és gépeljük be a játék nevét.
- A játék módja: Válasszunk az adott térképen lehetséges módozatok közül.
- Játékosok/csapatok: Megadhatjuk a játékosok/csapatok számát.
- Erőforrások: Adjuk meg, mennyi erőforrás álljon rendelkezésünkre a játék kezdetén.
- Beállítás: Válasszunk az előre meghatározott beállítások közül.
- Jelszó: Adjunk meg egy jelszót a játékhoz. A csatlakozó játékosoknak szükségük lesz erre.

Ha minden beállítással meg vagyunk elégedve, kattintsunk a képernyő alján jobbra mutató nyílra, és máris létrehoztuk saját személyes játékunkat.

Láthatjuk a játékosok listáját, ami tartalmazza minden, a játékhoz csatlakozott játékos nevét. A funkciók részletes leírását a következő (4.3.2.) fejezetben találhatjuk.

*b., Csatlakozás hálózati játékhoz.*

Mielőtt részt vehetnénk egy hálózati játékban, el kell végeznünk néhány beállítást (természetesen csak akkor, ha a *host* is beleegyezik!).

- a., Kezdsi pozíciónk
- b., Csapatunk
- c., Népcsoportunk
- d., A játék során viselt színünk
- e., Zászlónk

## Kezds

A táblázatban láthatjuk a többi játékos választását. A gazda meghatározhatja, milyen erők legyenek a számítógép irányította ellenfelek. A sárga monitor gyengébb, míg a piros erősebb ellenfelet jelent. A gazda a nem kívánt játékosokat kizárhatja ("kirúghatja") a játékból.

### 4.3.2. Hálózati játék a Blue Byte Game Channel-en

Ha a képernyő bal oldalán lévő Internet gombra kattintunk, megnyílik böngésző programunk és on-line csatlakozunk a Blue Byte Game Channel-re. A BBGC-t arra tervezték, hogy összehozza a világ minden tájáról a Blue Byte játékosokat. Játsszhatunk más játékosokkal, de csatlakozhatunk vitaforumokhoz, on-line bajnokságokhoz, sőt ha regisztráljuk magunkat, részt vehetünk on-line béta tesztelésekben is. Ezenkívül a BBGC a legjobb hely, ha új információkat akarunk megtudni a Blue Byte termékekről, hogy a lehetőségeket, bővítéseket és a támogatást már ne is említsük. Tölts ki egy adatlapot a BBGC-n, és légy tagja a Settlers rajongók on-line táborának! Ha megvan az adatlap, csak írd be a beceneved és a jelszód.

Ha többjátékos játékhoz csatlakozunk vagy abba kezdünk a BBGC-n, alapjában véve ugyanazokat a beállításokat kell elvégeznünk, mint a helyi hálózaton. De felhívjuk a figyelmet két fontos különbségre:

a., A "ping" a kapcsolat sebességét mutatja más játékosokkal. A zöld jó kapcsolatot jelent, a narancssárga átlagos, míg a vörös gyenge kapcsolatra utal.

b., A ranglista pozíció. Megmutatja, hogy a többi játékos hol található a ranglistán, ezzel hozzátétőleges képet kaphatunk ellenfeleink erősségéről.

A további játék beállítási lehetőségek leírása a 4.3.1. fejezetben található.

### 4.4 Játékmódok a Settlers IV-ben

#### 4.4.1. Kompetitív mód (egyjátékos és többjátékos módban)

A játékosoknak csak egy dolog jár a fejében: győzelem! Csapatok és magányos farkasok is megküzdehetnek egymással.

#### 4.4.2. Helyezési játékok (csak többjátékos módban)

Játssz ranglista pontokért a BBGC-n! Ranglista pontokat csak bizonyos térképeken lehet szerezni. A BBGC klánok és egyéni játékosok számára is állít fel ranglistákat.

#### 4.4.3. Kooperatív mód (csak többjátékos módban)

Az "emberi" játékosok megpróbálnak elérni egy előre kitűzött célt egy számítógép képviselte ellenfél ellen.

#### 4.4.4. Gazdasági háború (csak többjátékos módban)

Másik játékosok ellen kell versenyeznünk bizonyos ideig. A hadsereg egyetlen funkciója ebben a játékmódban a saját település védelme, mivel a harci erő a saját területeken kívül jóval alacsonyabb a normálisnál. Az a játékos vagy csapat győz, amelyik a legtöbb egységet állította elő a hét közül legalább négy kategóriában.

#### 4.4.5. Szimultán (csak többjátékos módban)

Egy egyjátékos térképen kell játszani, ahol nincsenek emberi ellenfelek (de van egy számítógép, aki ellen küzdeni kell). Emberi ellenfeleink szintén építgetik saját telepüket egy ugyanilyen térképen. Az győz, aki először éri el a játék

## Kezdés

kitűzött céljait (ez térképenként más és más), vagy pedig egy előre meghatározott időkorlát letelte után nyilvánítanak győztest.

### 4.4.6. Szabad telepépítés mód (csak egyjátékos módban)

Nincs előre kitűzött cél és nincsenek ellenfelek. Ebben a játékmódban csak azzal kell igazán törődnünk, hogy telepünk valóban jól működjön. Hogy ezt mi módon lehet elérni, ahhoz el kell olvasni ezt a kézikönyvet. ....

### 4.5 On-line kézikönyv

Ha rákattintunk a "Kézikönyv" gombra, megjelenik az éppen most olvasott kézikönyv elektronikus verziója. Felhívjuk a figyelmet, hogy a nyomdai határidők miatt az elektronikus változat és a nyomtatott verzió között lehetnek eltérések. Az elektronikus kézikönyv eléréséhez nincs szükség Internet csatlakozásra.

### 4.6. Típek

Néhány hasznos tanácsot találunk a játékkal kapcsolatban, ha ide kattintunk.

### 4.7. Játék betöltése

A "Játék megnyitása" gomb segítségével visszatérhetünk korábban elmentett játékokhoz. Csak ki kell választanunk az elmentett játék kategóriáját (Sötét Nép küldetés, Három népcsoport hadjárat, stb.), majd megjelenik egy képernyő, ahonnan be tudjuk tölteni az adott játékot.

### 4.8. Kilépés

Ha valaki van annyira elvetemült, hogy úgy dönt, már eleget játszott és el akarja hagyni a telepeseik világát, az "Kilépés" gomb segítségével visszatérhet az operációs rendszer sokkalta sivárabb világába.



16

## A Parancsnoki Központ

### 5. A Parancsnoki Központ

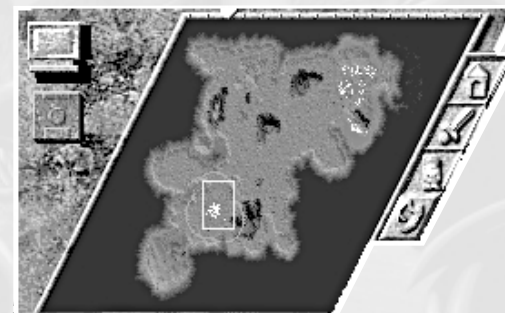
A játék elkezdésekor láthatjuk, hogy a képernyő két részre van osztva. A jobb oldalon lévő terület a játéktér, telepeseink itt építik az épületeket, szállítják a nyersanyagokat és egyéb javakat, harcolnak és így tovább.



Ebben a fejezetben a parancsnoki központot vesszük jobban górcső alá, ami a képernyő bal oldalán található. A telep fejlesztésének nagy részét innen irányítjuk, és a gazdasági, katonai, vallási döntésekkel kapcsolatos információkhoz is itt férhetünk hozzá.

#### 5.1. A felső rész

A parancsnoki központ tetején látható gombokkal a térképen végezhetünk beállításokat, és itt találjuk az Extrák, valamint az Opciók menüt.



Ebben a menüben négy almenüt találunk, melyekkel a játék alapbeállításain állíthatunk.



a., A Grafika almenüben található opciókkal a játék képének minőségét befolyásolhatjuk. Itt állíthatjuk be a játék felbontását és dönthetünk a 3D gyorsító használatáról. Néhány beállításnak komoly hardware igényei lehetnek, ezért az aktuális hardware konfigurációtól függően nem biztos, hogy minden opció elérhető.

17



## A Parancsnoki Központ

b., A Hangok almenüben beállíthatjuk a zene, a hangok és a hangos csevegés beszéd hangerejét. Internetes hálózati játék során a sávszélesség növelése céljából az analóg modemmel rendelkező játékosoknak tanácsos kikapcsolni a hangos csevegés opciót. Ha szeretnénk használni ezt az opciót, tartuk lenyomva a Tab gombot, és beszélhetünk más játékosokkal.

c., A Harmadik almenüben ki- ill. bekapcsolhatjuk a tippadót. A tippadó a képernyő jobb alsó részén található, és magyarázataival segítséget nyújt a kezdő játékosoknak. Itt láthatjuk az aktuális játék nehézségi fokozatát is.

d., Az Üzenetszűrő segítségével beállíthatjuk, milyen jellegű üzenetek jelenjenek meg a képernyőn.

### 5.1.2. Extrák menü

Ez a menü az alábbi négy almenüt tartalmazza:



a., Az első almenüt a játék elmentésére használhatjuk, valamint törölhetünk vele olyan játékokat, amire tovább már nincs szükségünk.

b., A másodikban az aktuális küldetés eligazító szövegét nézhetjük meg.

c., A harmadik almenüben meghatározhatjuk, hogy többjátékos játék során mely játékosokkal akarunk információt cserélni. Beszélhetünk minden játékosal, csak az ellenfeleinkkel vagy csak a szövetségeseinkkel. Külön megadhatjuk játékosonként, hogy akarunk-e kapcsolatba lépni velük. Ebben az esetben lényegtelen, hogy az adott játékos ellenfél vagy barát. Az itt eszközölt beállítások érvényesek a hangos csevegésre is.

d., A negyedik gomb megnyomásával kiléphetünk és visszatérhetünk a kezdő képernyőhöz.

### 5.1.3. Az áttekintő térkép

Az áttekintő térkép jobb oldalán található gombokkal megjeleníthetjük illetve eltüntethetjük a következőket az áttekintő térképen:

- Épületek
- Harcosok
- Telepések
- Különböző színek a különböző területekre

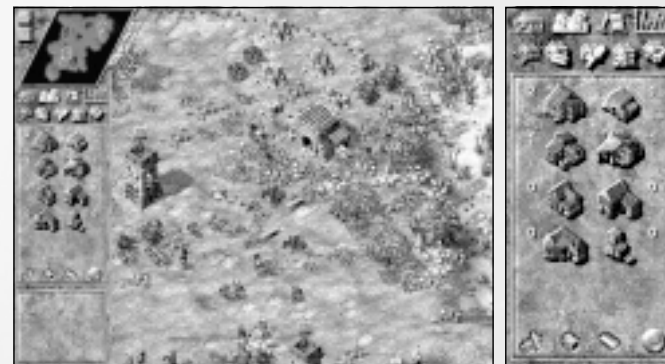
Háromféleképpen nagyíthatunk. "Varrat nélküli" nagyításra használhatjuk az áttekintő térkép felett található csúszkát. Ha van egerünk, akkor a kerék forgatásával változtathatjuk a kamera fókusz távolságát. Harmadik lehetőségként, tartuk lenyomva egyidejűleg az egér bal és jobb gombját és az egér előre-hátra mozgatásával nagyíthatunk/kicsinyíthetünk.

### 5.2. Az alsó rész

A parancsnoki központ alsó részéről irányíthatjuk a játéktéren zajló történéseket. Innen közvetlenül befolyásolhatjuk telepeseink cselekedeteit. Felügyelhetjük az építkezéseket, meghatározhatjuk a nyersanyagok és egyéb javak elosztási útvonalát, és irányíthatjuk a telep fejlődését.

A parancsnoki központ alsó része a következő részekre van osztva:

## A Parancsnoki Központ



a., Építés menü. Itt megtalálható az összes olyan épület, amit telepeseink építhetnek. Az épületek öt alcsoportba vannak osztva rendeltetésüknek megfelelően (lásd az 5.2.1. fejezetet).

b., Telepések menü. A menü segítségével különböző tevékenységeket rendelhetünk a telepésekhez. Képezhetünk specialistákat, úgy mint felderítőket, geológusokat és tolvajokat. Azt is megtudhatjuk, hogy a különböző tevékenységekre hány telepet képeztünk ki eddig (lásd az 5.2.2 fejezetet).

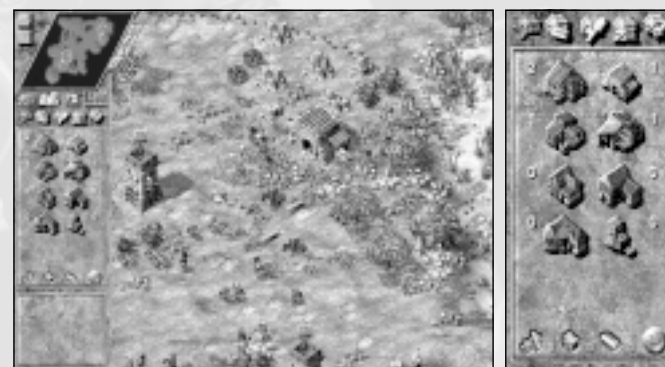
c., Termelés menü: Meghatározhatjuk, hogy hova szállítsák a nyersanyagot. Például eldönthetjük, hogy a vasból szerszámokat vagy fegyvereket készítsenek-e, vagy mi élvezzen elsőbbséget a szállításnál.

d., Statisztikák menü. Itt találhatjuk az összes statisztikát, amiből kihámozhatjuk, mennyire hatékonyan működik a telepünk (5.2.4 fejezet).

### 5.2.1 Építés menü

A menü a következő öt területet öleli fel: alapvető épületek, ércekkel kapcsolatos épületek, élelemmel kapcsolatos épületek, városi épületek és katonai épületek. Ha az egérkurzort egy darabig lebegtetjük egy épület felett, a felépítésének költsége megjelenik a menü alján.

a., Az alapvető épületeknél megtaláljuk az összes olyan épületet, amire szükségünk van telepünk fejlesztésének elindításához. Ide tartoznak az építőipar épületei (favágó kunyhó, fűrészmalom, erdészház, kőfejtő kunyhó, kőbánya), valamint a telepések lakóházai három méretben (kis, közepes, nagy).

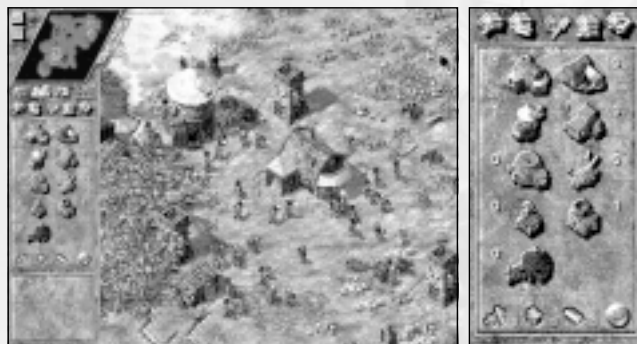


## A Parancsnoki Központ

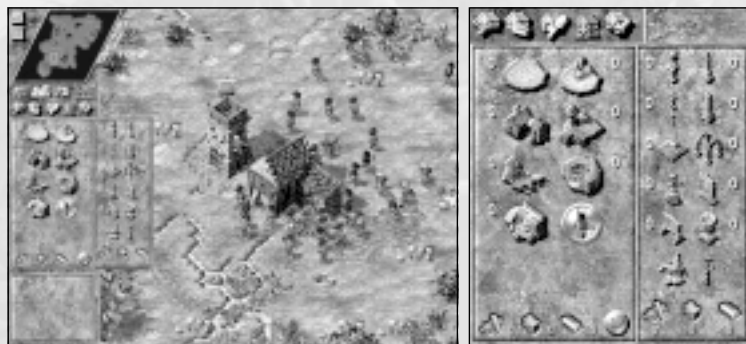
b., Az ércekkel kapcsolatos épületek almenüjében a következő épületek találhatóak: szén-, vas-, arany- és kénbánya, fémolvasztó-, szárszámkő- és fegyverkovács műhely.



c., Az élelmmel kapcsolatos épületekhez azok tartoznak, amelyek nélkülözhetetlenek a bányászok élelmének biztosításához: disznó-, kecske és birkafarm; vágóhíd, halászkunyhó, vadászkunyhó, vízellátó kunyhó, búzamező, malom, pékség.



d., Ha a Városi épületek almenüre kattintunk, láthatjuk azokat az épületeket, amelyek nem részei a termelési láncolatoknak. Ezek az épületek fontos és különleges szereppel bírnak. A piacra, szárfarmra és kikötőre a határokon túli kereskedelemhez van szükségünk. A templomokban készülnek fel a papok (nagy templom) és itt folynak az isteneknek bemutatott áldozatokkal kapcsolatos rituálék is (kis templom). Ebben az almenüben találjuk még a hajógyárat, a raktárt és a díszítőelemeket.



## A Parancsnoki Központ

e., A Katonai épületek almenüben találjuk azokat az épületeket, amelyek településünk terjeszkedéséhez és védelméhez szükségesek. Ide tartoznak azok az épületek, ahol katonáink állomásoznak (toronyok és a kastély), és azok is, ahol a harcoló egységek létrehozása és kiképzése folyik. A csaták hevében megsérült katonáink a tábori kórházban nyerhetik vissza erőnlétüket.



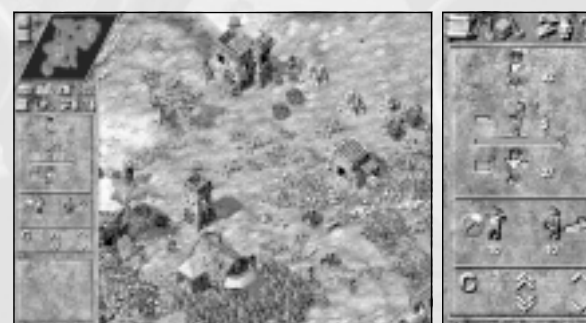
### 5.2.2. Telepesek menü

Ez a menü az alábbi négy almenüből áll:

a., Foglalkozások áttekintése: Megnézhetjük, hogy a különböző tevékenységekkel hány telepesünk foglalkozik. Kiválaszthatjuk, hogy az áttekintés csak a gazdasági szektorra legyen érvényes, vagy az egész térképre.



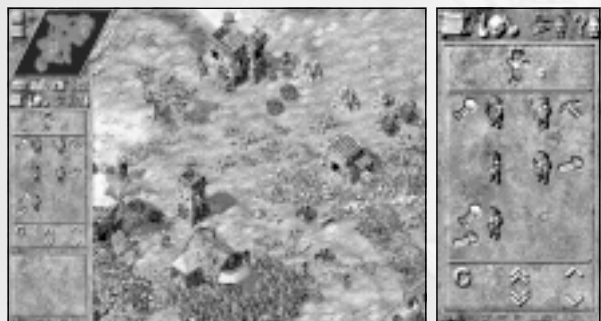
b., Alaptevékenységek: Itt további szabadon kóborló telepéseket képezhetünk ki a telep működéséhez nélkülözhetetlen foglalkozások – szállító-, föld-, építőmunkás – egyikére. Itt hozott döntéseink nagyban befolyásolják a gazdaság működését, meghatározván az építőipar és a szállítás rendszerének eredményességét. Ezek tekinthetők akár településünk gerincének is.



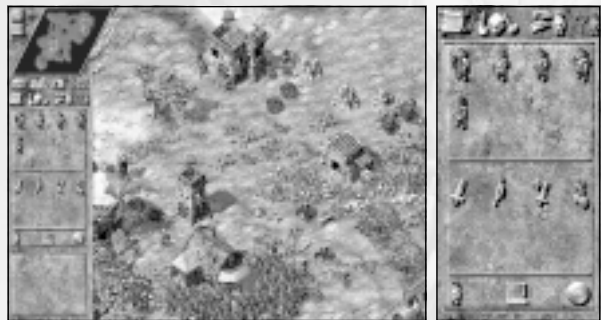


## A Parancsnoki Központ

c., Specialisták: Ebben az almenüben képezhetjük ki a specialistákat. Ide tartoznak a felderítők, geológusok, szabotőrök (csak többjátékos módban), kertészek és tolvajok. Saját játéktílusunktól függ, milyen és mennyi specialistát képezünk ki. Ha ki akarjuk képezni telepeseinket valamelyik tevékenységre, csak kattintsunk a kívánt tevékenységre és a nyíl gombok segítségével adjuk meg a kiképzendőők számát. Ne feledjük, specialistákat csak akkor tudunk képezni, ha van elég szabadon felhasználható telepeseink.



d., Telepek keresése: A menü segítségével megkereshetünk és kiválaszthatunk bizonyos foglalkozást végző telepeseket.



Ha településünk gazdasága igazán virágzik, problémás lehet egy bizonyos típusú telepes megtalálása a nagy sürgés-forgás közepette. Ekkor lehet hasznos ez a menü: a keresett telepesek megtalálásához kattintsunk a kívánt tevékenységre és jelöljük ki a területet. Ekkor ők kerülnek a középpontba, és kiadhatjuk a parancsainkat a játéktéren.

### 5.2.3 Termelés menü

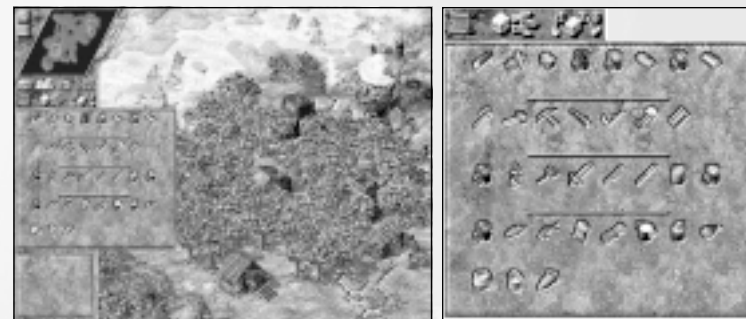
A Termelés menü három almenüjének segítségével felügyelhetjük a javak és nyersanyagok felhasználását a településen.

a., Termékek almenü

Részletes képet kaphatunk a telepen lévő nyersanyagok, származék és javak mennyiségéről.

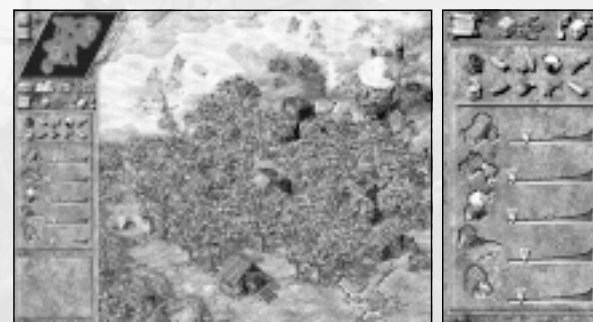
Váltogathatunk az éppen a képernyőn levő részre vagy az egész térképre vonatkozó kijelzés között.

## A Parancsnoki Központ



b., Elosztás almenü

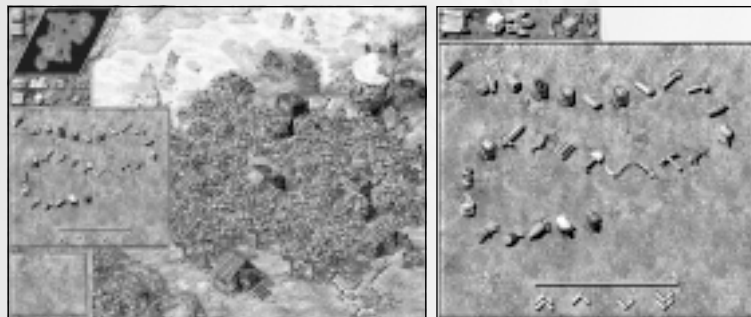
Meghatározhatjuk, hogyan használják fel a telepen lévő nyersanyagokat. Eldönthetjük, hogy osszuk szét a termelés különböző területei között. Ha például nagyszámú katonát akarunk kiképezni, tanácsos minél több vasat szállítani a fegyverkovács műhelyébe, hogy a kívánt mennyiségű fegyver rendelkezésre álljon. Ha származékra van szükségünk, akkor arról kell gondoskodnunk, hogy a származék műhelye kapjon elég alapanyagot. Az elosztás megszervezéséhez először válasszuk ki a menü felső részén azt a nyersanyagot, amit szét akarunk osztani. Ekkor megjelenik azoknak az épületeknek a listája, amelyek fel tudják dolgozni az adott nyersanyagot. Ezután a gördítőszávjával megadhatjuk a részleteket.



c., Szállítási prioritások almenü

Itt megadhatjuk, hogy a szállítómunkások milyen sorrendben mozgassák a nyersanyagokat. Általános szabály, hogy minél előbbre van egy anyag a listán, annál gyorsabban mozgatták. Ha például égető szükségünk van származékra, nem árt, ha a vas szétosztása elsőbbséget élvez, így származékaink a lehető leggyorsabban jutnak hozzá a nyersanyaghoz. Ha egy anyag helyét meg akarjuk változtatni a prioritási listán, válasszuk ki és mozgassuk fel vagy le a nyíl gombok segítségével.

## A Parancsnoki Központ



### 5.2.4 Statisztikák menü

A statisztikák tanulmányozásával értékes információkat kaphatunk arról, hogy mennek a dolgok településünkön. Minden diagramnál a vízszintes tengely az időt, a függőleges pedig a mennyiséget mutatja. A vizsgálni kívánt időtartamot mindenhol változtathatjuk.

Három témakörben készíthetünk statisztikákat:

a., *Hadászati statisztikák*

Itt megtudhatjuk, hány katonánk van jelenleg, vagy volt egy adott időpontban. Ez hasznos lehet, ha egy zászlóalj felállításának időigényét becsüljük meg. Figyelemmel kísérhetjük saját és az ellenségünk veszteségeit egyaránt, ami alapján eldönthetjük, sikeres volt-e az alkalmazott taktika vagy sem.

b., *A földterület statisztikái*

Ezekből a statisztikákból megtudhatjuk, mennyire sikeres településünk terjeszkedése. A következő adatokat jeleníthetjük meg: az elfoglalt földterület nagysága, az építkezések során felhasznált nyersanyagok értéke, valamint a település lakóinak összlétszáma.

c., *A javak statisztikái*

Megtudhatjuk, hogy alakulnak a különböző készletek, így könnyen megtudhatjuk, milyen nyersanyagra lesz szükségünk a jövőben.

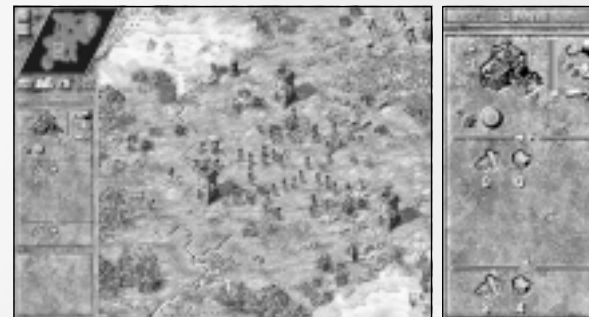
### 5.3 Felbukkanó menük

Az egér bal gombjával történő rákattintással kijelölhetünk egy épületet vagy egy választható egységet (pl. egy katonát vagy egy specialistát) a játéktéren. Ekkor egy felbukkanó menü jelenik meg a képernyő bal oldalán, ami megmutatja, milyen opciók érhetők el a kiválasztott egységnél. A felbukkanó menük négy csoportba oszthatók, részletesebb leírás a következő fejezetekben található róluk.

#### 5.3.1. Az építési helyszínek felbukkanó menüje

Ha építkezünk, láthatjuk az építési területet, ami mutatja, hol tart az építkezés. Ha a bal egérgombbal rákattintunk az építési területre, a következő felbukkanó menü jelenik meg:

## A Parancsnoki Központ



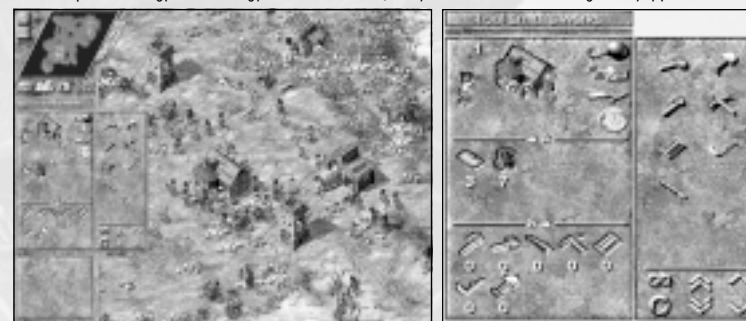
A gombok a következő funkciókat jelölik:

- a., Az építési terület megszüntetése (ha ezt választjuk, visszskapjuk az építkezés során felhasznált anyagok felét)
- b., Az építkezés felfüggesztése/újraindítása
- c., A következő építési helyszín kiválasztása
- d., Az adott helyszín nagyobb prioritást élvez
- e., Kijelöli az építés alatt álló építményhez tartozó működési körzetet

A menü alsó részén láthatjuk az eddig odaszállított anyagok mennyiségét, illetve a még szükséges anyagmennyiséget. Ha a számok vörös színűek, ez azt jelzi, hogy a szükséges anyag nem áll rendelkezésre a telepen.

#### 5.3.2 A termelő épületek felbukkanó menüje

Minden épületnél megjeleníthető egy felbukkanó menü, melyek a következő lehetőségeket nyújtják:



- a., Az épület lebontása (az építési költségek felét visszskapjuk)
- b., A munka leállítás/folytatása
- c., A következő, ugyanilyen típusú épület kiválasztása
- d., Az oldalsó menü megnyitása/bezárása
- e., Az épülethez tartozó működési körzet beállítás

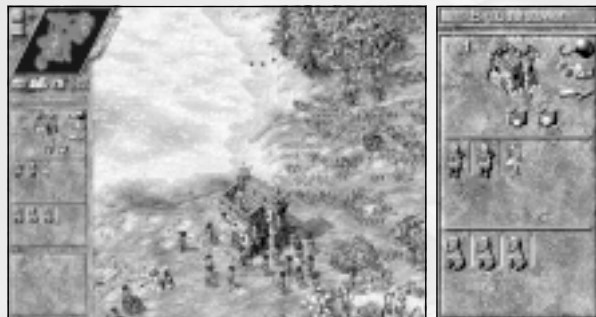
Akárcsak az építési helyszín menüjénél, a felbukkanó menü alsó része itt is további két részre bontható. Az egyik a már az épülethez szállított anyagokat mutatja, a másik pedig az épületben termelt árukat mutatja. Mivel nem minden épületben dolgoznak fel nyersanyagot, néhol csak a továbbszállításra kész árukat láthatjuk. A termelés leáll, ha az adott áruból nyolc egység összegyűlik és elszállításra vár.



## A Parancsnoki Központ

### 5.3.3. A kastély és az őrtornyok felbukkanó menüje

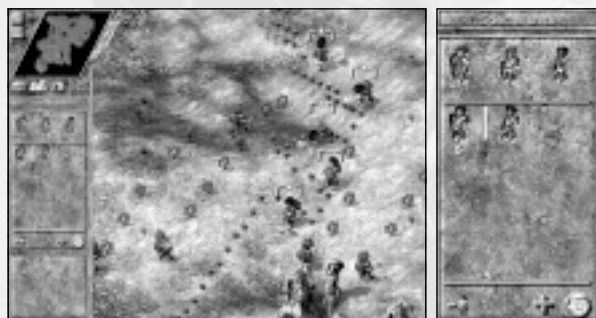
A menü tartalmazza a fentebb már említett opciókat, de rendelkezik két további gombbal is. Az első használatával benépesíthetjük az adott épületet a maximálisan engedélyezett számú katonasággal. A második lenyomásával az épület benépesítéséhez minimálisan szükséges katona vonul be. A menü alsó részén az épület személyzetének adhatunk utasításokat. Ha rákattintunk a különböző, megjelölt katonatípusokra, egyesével kivonhatjuk őket az őrtornyból vagy a kastélyból.



### 5.3.4. Az egységek felbukkanó menüje

Minden kiválasztható egységnek van felbukkanó menüje, de minden egység menüje más és más.

*a., Specialisták*



A specialisták felbukkanó menüjében megnézhetjük, hány és milyen típusú egységet választottunk ki éppen.

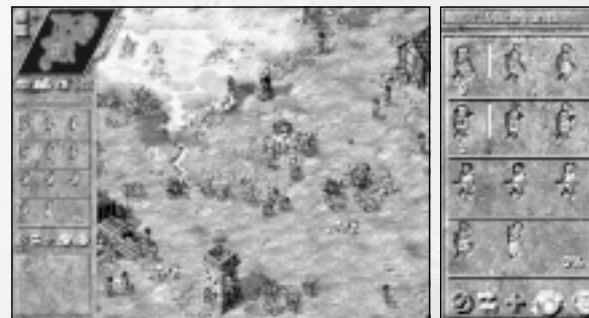
A gomboknak a következő funkcióik vannak:

- Specialisták átalakítása. A kiválasztott specialistákat visszaalakítja szállítómunkásokká, de csak a saját területünkön.
- Sérültek kiválasztása. A gomb segítségével kijelölhetjük minden olyan egységünket, amelyeknek életerejé 50% alá csökkent. Őket ajánlatos minél előbb orvoshoz vinni.
- Csoport menü: megnyit egy oldalsó menüt, ahonnan könnyedén kiválaszthatjuk a már megalakított csoportokat.

## A Parancsnoki Központ

*b., Katonák*

Ha kiválasztunk egy vagy több katonát, ez a menü fog megjelenni.



Áttekintést kapunk a kiválasztott egységekről. A menü alján a következő gombokat láthatjuk:

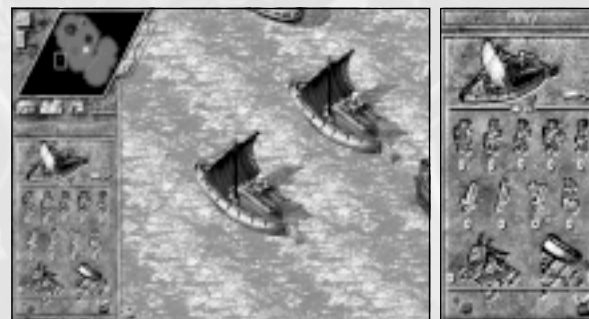
- Pozíció megtartása: Katonáink jelenlegi helyüket fogják védelmezni.
- Őrjárat: Katonáink oda-vissza mozognak két adott pont között, és minden közeledő ellenséget megtámadnak.
- Sebesültek kiválasztása: Az éppen kiválasztott csoportban kijelöli az összes sebesült katonát.
- Varázslatok: A papok által végezhető varázslatokat és mannában mért árukat mutatja.
- Csoport menü: A megjelenő oldalsó menüben választhatunk a már megalakított csoportokból.

*c., Kompok*

Ha kiválasztunk egy kompot, megtekinthetjük rakományát a felbukkanó menüben. A menüben találunk egy gombot, amivel teljesen ki lehet üríteni a hajót. A nyílra kattintással kiválaszthatjuk a következő kompot. Ha több kompot választottunk ki, egy csoport menü fog megjelenni.

*d., Hadigépek és hadihajók*

Ha ezen egységek valamelyikét választjuk ki, a megjelenő felbukkanó menüben láthatjuk, mennyi lőszer van éppen a fedélzeten. A hadihajó menüjében levő gombbal a hajót kísérő feladatra oszthatjuk be. Ehhez először kattintsunk a gombra, majd arra a hajóra, amelyiket kísérni akarjuk.



Még egyszer megjegyezzük, hogyha ezek közül az egységek közül egynél többet választunk ki, egy csoport menü fog megjelenni.

## Találkozás az első telepeseikkel

### 6. Találkozás az első telepeseikkel

#### 6.1 Alapvető foglalkozások

Első pillantásra talán úgy tűnik, hogy a kardforgatók és az íjászok kivételével az apró emberek ugyanúgy néznek ki. De micsoda tévedés! Néhányuk soha nem hagyja el épületének közvetlen közelét, néhányan — általában a nyersanyagok után kutatók — messzebb is elkalandoznak, de vannak "szabad" telepesek is, akik nem kötődnek egyetlen épülethez sem, és oda mennek, ahol épp szükség van rájuk. Az építkezésekben leginkább érintett telepesek — a szállítómunkások, földmunkások és építómunkások — az utóbbi kategóriába tartoznak. Nincs saját épületük, amiben dolgoznak, hanem mindig oda mennek, ahol fel kell építeni valamilyen épületet.

Egy épület felépítésének megkezdése előtt a kiválasztott építési helyszínen el kell egyengetni a földet. Ez a feladat a földmunkásokra vár. Amint kiválasztottuk az építési területet, az éppen szabad földmunkások automatikusan odamennek és megkezdik a tereprendezést. Munkájukhoz ásóra van szükségük. A játék kezdetén meglévő földmunkásaink rendelkeznek ásóval, de később, ha növelni akarjuk földmunkásaink számát, további ásókat kell gyártanunk.

A szállítómunkások végzik a telepen belüli szállítási feladatokat dandárját, különösen a játék kezdeti szakaszában. A földmunkásokhoz hasonlóan a szabad szállítómunkások, akiknek éppen nincs munkájuk, automatikusan odamennek, ahol szükség van rájuk: először felkapják az elszállítandó anyagot, majd a megfelelő helyre viszik. A szállítómunkásoknak nem kell semmilyen szerszám, de ne gondoljuk, hogy emiatt ők kevésbé fontosak. Épp ellenkezőleg, nem kell sok idő, és termelésünk máris akadagni fog, ha a nyersanyagok nem jutnak el időben a megfelelő helyre, tehát becsüljük meg szállítómunkásainkat.

Miután az építési területet előkészítették és a szállítómunkások minden szükséges anyagot odaszállítottak (általában fát vagy követ, de néha aranyat is), az építómunkások megkezdhetik az adott épület felépítését. Az építők végzik tehát a harmadik alaptevékenységet, e nélkül szintén nem tudna telepünk növekedni. Mivel fontos feladatot végeznek, mindig gondoskodjunk arról, hogy legyen elég védőruhájuk a játék folyamán. Ami a kalapácsokat illeti, első építőink rendelkeznek vele, de ha továbbiakat akarunk foglalkoztatni, részükre már le kell gyártatni a kalapácsokat.

Ne feledjük, az alaptevékenységeket végző telepeseinket nem tudjuk közvetlenül irányítani. Ez a gyakorlatban azt jelenti, hogy nem utasíthatunk egy adott építőt arra, hogy építsen valamit, hanem ki kell adnunk egy általános építési parancsot az adott épület felhúzására. A megfelelő munkások ekkor automatikusan megkezdik a munkát, így mi a játék más részeire koncentrállhatunk.

#### 6.2 Egyéb foglalkozások

Mihelyt elkészül egy épület, szabadon felhasználható telepeseink egyike beköltözik, és automatikusan megkezdik az oda illő tevékenység végzését. Ha például felépítettünk egy pékséget, az egyik szabad telepes beköltözik, magára ölti a pékszerkót és innentől pékként folytatja karrierjét (már ha ezt karriernek lehet nevezni). Ne feledjük azonban, hogy vannak olyan foglalkozások, ahol bizonyos szerszámokra is szükség van. Telepesünkből például csak akkor lehet bányász, ha van csákánya. Hiába építünk egy bányát, ha nincs elég csákány, telepeseink nem tudnak semmit kibányászni. Ha ilyesmi megtörténik, egy üzenet tájékoztat a problémáról, és megtehetjük a szükséges lépéseket. Ha van raktáron a kívánt eszközből, a telepes magához veszi és megkezdí a munkát. A játék előrehaladtával egyre több épületünk és különböző tevékenységeket végző emberünk lesz. Telepeseink nem véletlenszerűen végzik munkájukat, épp ellenkezőleg, az életre szóló foglalkoztatás ósdi eszméjéhez ragaszkodva, teljesen elkötelezik magukat az adott foglalkozás mellett. Ez azt jelenti, ha már egyszer hozzárendeltünk egy foglalkozást valamelyik telepesehez, azt már nem lehet megváltoztatni. Nézzünk egy másik példát. Ha egy kőfejtő a működési körzetében lévő összes követ kitermelte, munka nélkül marad. Természetesen ilyenkor lebontathatjuk a házát és építhetünk egy újabb kőfejtő kunyhót egy másik sziklás térségben. Ekkor kőfejtőnk belekóp a tenyerébe, megmarkolja csákányát, és újra elkezd dolgozni.

## Találkozás az első telepeseikkel

A bányászok e tekintetben kissé rugalmasabbak, mert ők képesek bármelyik bányában dolgozni. Ha például egy szénbányában dolgozó bányászunk egyik reggel arra ébred, hogy az összes szén kitermelték és nincs mit csinálni, minden további nélkül átküldhetjük egy vasbányába dolgozni. Csak be kell zárunk a szénbányát, bányászunk máris leporolja magát és elindul a másik bányába. Ha éppen nincs szabad, türelmesen várakozik és miután megnyílt egy, elkezd ott dolgozni.

A fenti tevékenységeket végző telepeseinket szintén nem tudjuk közvetlenül irányítani. A működési körzet kijelölésével azonban befolyásolhatjuk munkájukat, például a favágó vagy a vízellátó esetében. Az épületnél leállíthatjuk, illetve újraindíthatjuk a termelést a felbukkanó menü megfelelő parancsának kiválasztásával.

#### 6.3. Specialisták

A játékban van néhány olyan foglalkozás, melyek kiosztása nem automatikusan megy végbe. Ide tartoznak az felderítők, geológusok, kertészek, tolvajok és szabatőrök. Ha azt szeretnénk, hogy telepeseink a fenti tevékenységek valamelyikét végezzék, akkor a Specialisták menüben kell ezt végrehajtanunk. Természetesen a megfelelő szerszámokat is biztosítanunk kell.

Specialistáink nem csak emiatt különlegesek. Közvetlenül is kiválaszthatjuk és irányíthatjuk őket, a következőképpen. Egy specialista kiválasztásához egyszerűen csak kattintsunk rá az egér bal gombjával. Csoportokba is szervezhetjük őket, erről további információk a 13.1 fejezetben olvashatók. A specialistát a térkép egy adott helyére küldhetjük, ha a jobb egérgombbal arra a bizonyos helyre kattintunk, és itt elkezdje végezni munkáját. Vagyis a geológus megkezd a kutatást a nyersanyagok után, a tolvaj lop, a szabatőr pedig megtámadja az épületeket. Ha csak azt szeretnénk, hogy emberünk a térkép adott pontjára menjen, de ott ne kezdje el végezni feladatát, akkor tartsuk lenyomva az Alt billentyűt, miközben a jobb egérgombbal a kívánt pontra kattintunk.

Az építőiparnak két alapvető nyersanyagra, deszkákra és kőre van szüksége, ezek az anyagok minden épülethez szükségesek. Néhány épülethez szükség van aranyra is, de ezzel csak később kell foglalkoznunk. Tehát az elegendő mennyiségű kő és deszka biztosítása elsőbbséget élvez.



A kővek kitermeléséhez egy kőfejtő kunyhót kell építenünk valahova egy sziklás térség közelébe, a kőfejtő csak ezután kezd meg a kőtermelést. Építhetünk ugyan kőbányát is, de ennek nem sok értelme van a játék elején, mert egy geológust kell kiküldenünk a megfelelő hely kiválasztásához.

A deszkákhoz már nem ilyen egyszerű hozzájutni. Először is szükség van egy favágóra, aki kivágja a fát, és rönkökre aprítja. A rönkökből aztán deszkákat fűrészelnék a fűrészmalomban. Hogy ne fogjunk ki a fákból, telepeseinknek építenünk kell egy erdészházat. Az erdész ezután már gondoskodik új fák ültetéséről, így biztosítva így a folyamatos fautánpótlást a favágónak és a fűrészmalomnak.



## Találkozás az első telepeseikkel

Jó tanács kezdőknek: az erdész annyi fát ültet el, ami több favágónak is munkát ad, a fűrészmalom pedig több farönköt is fel tud dolgozni, mint amennyit egy favágó szállítani tud. Ez is jól példázza, hogy a Settlers IV-ben egyik fő feladatunk annak megteremtése, hogy az anyagáramlás minél gördülékenyebb legyen a termelési láncban; csak így tudjuk a leghatékonyabban felépíteni telepünket.

A fent leírtakból már rájöhettünk, hogy az eddig megismert foglalkozásokat üzőkkel ellentétben a specialisták elhagyhatják a telep határait. Vegyük ismét a geológus példáját. Ha gondoljuk, kiküldhetjük egy semleges térségbe, hogy ott kutasson nyersanyagok után. Ellenséges területen is dolgozhat, de itt ki lesz téve az ellenséges katonák támadásának. És itt elérkezünk a specialisták egy újabb különleges tulajdonságához: megtámadhatják őket, de nem tudnak védekezni, ezért ajánlatos távol tartani őket az ellenséges katonáktól. De a következőképpen is értelmezhetjük a dolgot: ha valamelyik ellenfelünk elég alantassá ahhoz, hogy tolvajok egy csoportját küldje bűnös gondolatokkal a fejükben a felségterületünkre (amit persze mi soha nem tennénk, Isten áldozza!), akkor ez elég nyomós érv arra, hogy a telepünk védelme érdekében összetrombitáljuk katonáinkat.

Specialistáink ugyanakkor elég rugalmasak és bármikor új karrierbe kezdhetnek. Visszaküldhetjük őket szállítómunkásnak, így elérhetővé válnak más feladatok elvégzésére.

### 6.4 A katonaság

Katonákat is csak akkor tudunk kiképezni, ha biztosítani tudjuk a megfelelő felszerelést. Ez konkrétan a különböző fegyvereket, illetve a szakaszvezető esetében a vértet jelenti. Ha a fegyverekből már megfelelő készletekkel rendelkezünk, és vannak szabad telepeseink is, a kaszárnyában megkezdődhet a kiképzés. A civil foglalkozást üzőkkel ellentétben katonáinknak közvetlen parancsokat is adhatunk. Utasíthatjuk őket valamely ellenséges katonai létesítmény megtámadására, de saját épületeinkbe is vezényelhetjük őket. Őrjáratozásra is küldhetjük őket, de egy adott terület őrzését is elláthatják. Az irányítás és a taktikai tervezés egyszerűsítésére csoportokba is szervezhetjük őket – további információért lásd a 13.1 fejezetet.

A specialistákhoz hasonlóan katonáink is elhagyhatják saját felségterületünket, és harcolhatnak, de végezhetnek felderítést is, hogy kifürkessék, miben mesterkedik az ellenség. A katonáknak megvan az a hasznos tulajdonsága is, hogy elkaphatják a tolvajokat és szabotőröket, mielőtt azok teljesítve küldetésüket kellemetlen meglepetéseket okoznának telepünkön.



30

## Az első új épületek felépítése

### 7. Az első új épületek felépítése

Mielőtt beleásnánk magunkat a településen belüli kapcsolatrendszer értelmezésébe, vessünk egy pillantást az épületekre és az építőiparra.

Az építkezésekhez szükséges építőanyagok biztosítása a favágó, a fűrészmalomban dolgozó telepés, a kőfejtő és az erdész feladata.

Mindannyikuknak szüksége van egy épületre feladata ellátásához. Mivel feladataik szorosan összefüggnek – különösen igaz ez a fafeldolgozókkal foglalkozókra –, tanácsos az épületeiket fák vagy kőlelőhelyek közelébe telepíteni, és minél közelebb egymáshoz, hogy a szállítási távolságokat a lehető legkisebbre csökkentsük.

Miután megtaláltuk számukra a megfelelő helyet a térképen, menjünk a Parancsnoki Központba és nyissuk meg a Építés/Alapvető épületek almenüt. Ha egerünket az adott épületen tartjuk, megjelenik az épület neve és a hozzá tartozó szerszám. Az építés megkezdéséhez kattintsunk a bal egérgombbal a megfelelő épületre, és húzzuk ki a játéktérre. Az épület hozzátartozó az eger kurzorához, és ahogy mozgatjuk a játéktérre, pontok sorozata jelenik meg. A pontok azt mutatják, mennyire megfelelő az adott terület az építkezéshez. A dimbes-dombos, egyenetlen területek elegyengetése tovább tart és meghosszabbítja az építkezés idejét. A zöld pontok viszonylag rövid építési időt jelentenek, a pirosak jóval hosszabbat. Mivel az építkezésben bekövetkező késések az egész település fejlődését hátráltathatják, próbáljuk a lehető legegyszerűsebb területeket kiválasztani.



Valahányszor új játékot kezdünk, csak kis mennyiségben állnak rendelkezésünkre nyersanyagok és szerszámok. Bármily hasznosak is ezek a kezdetekkor, csak ezekkel nem fogjuk tudni felépíteni településünket. Ezért meg kell találni az új anyagok előállításának módját, és itt lép be a képbe az építőipar.

Mivel a javakat is elő kell állítani valahol, az építőipar is ugyanazokon az alapokon nyugszik, mint egész telepünk.

31

## Terjeszkedés

### 8. Terjeszkedés

Ahogy egyre több épületet építünk fel, mind zsúfoltabb lesz birodalmunk.

*Kétféleképpen szerezhetünk földet:*

1. Kiképezhetünk felderítőket, akik a határposztok mozgatásával lépésről-lépésre tolják ki területünk határait.
2. De építhetünk őrtornyot vagy egy kastélyt is, ahova el kell helyeznünk egy kardforgatót vagy egy íjászt.

A két megoldás közül a második a biztosabb, de sajnos ez drágább és munkaigényesebb is. A tornyokkal nemcsak terjeszkedhetünk, de meg is védhetjük az újonnan szerzett területet. Ha ellenfelünk szemet vetett a földünkre, el kell foglalnia az őrtornyot. Építhetünk kis és nagy őrtornyokat, és minél nagyobb a torony, annál több területet szerezhetünk vele. A nagy tornyok egyetlen hátránya, hogy jóval drágábbak. Ha már tényleg nem tudunk mit csinálni a zsebünkben felhalmozott már-már öngyulladásra fenyegető rengeteg pénzzel, építhetünk kastélyt is, amivel még nagyobb területet szerezhetünk. A nagy építmények előnye, hogy több katonát képesek befogadni, ezzel igencsak megnehezíthetjük az ellenség dolgát, ha el akarják foglalni azt.

Ha ellenfelünknek sikerült saját felderítőinek segítségével új területekre szert tenni, egy őrtorony építésével visszaszerezhetjük azokat. De ha a kérdéses földterület már védik egy őrtoronnal, a határ a két őrtorony közt fog húzódní. Ne feledjük, hogy egy őrtorony csak akkor tudja védelmezni földünket, ha legalább egy íjászt vagy kardforgatót is állomásoztatunk benne. Tehát csak akkor fogjunk újak építésébe, ha van elég katonánk, akit odaküldehetünk.

Figyelmetlen ellenfelünket meglephetjük, ha őrizetlenül hagyott őrtornyait elfoglaljuk saját kardforgatóinkkal. Így az adott földterületet is megszerezhetjük magunknak. A lakatlan őrtornyok csábító célpontjai az ellenség katonáinak, mivel elfoglalássalukkal két leget lehet ütni egy csapásra: földet vehetünk el az ellenféltől, ugyanakkor földet szerzünk magunknak.

Ha az ellenségtől földet foglalunk el, az ott lévő létesítményei megsemmisülnek, és a hátra maradt értékes nyersanyagoknak jó hasznát vehetjük saját telepünk építésénél. Hasznos lehet, ha telepünk központi területeit egyenlő több katonai létesítménnyel is védjük. Ellenkező esetben egyetlen őrtorony elvesztése tönkretelheti egész gazdaságunkat, ezért alaposan gondoljuk át településünk védelmét.

### 9. A népesség gyarapodása

Nyilvánvaló, hogy a határok kiterjesztésével önmagában nem tudunk felépíteni egy virágzó települést. Új telepésekre van szükségünk a terjeszkedéssel járó munkák elvégzéséhez. A telepések számát lakóházak építésével növelhetjük, melyek lehetnek tíz, húsz vagy ötven fő befogadására alkalmasak. Akárcsak az őrtornyoknál, itt is igaz, hogy minél nagyobb a lakóház, annál többbe kerül az építése. Mindig gondoskodnunk kell arról, hogy telepeseinknek elegendő szálláshely jusson. Például, ha elvesztünk egy földterületet, rajta egy lakóházzal, akkor — immár hontalan - telepeseink leteszik szerszámaikat és abbahagyják a munkát, ami előre megíjósolható következményekkel jár gazdaságunkra nézve.

Szállásra csak az alaptervekenységeket végző telepeseinknek, vagyis a szállítómunkásoknak, földmunkásoknak és építőmunkásoknak van szükségük. A más munkákat végző telepések (lásd 6.2 fejezet) munkahelyükön élnek, a specialisták a csillagos ég alatt térnek nyugovóra, a katonák pedig a kaszányában alszanak. Ha építünk egy kis lakóházat (vagyis tíz újabb telepessel gyarapodunk), és belőlük mondjuk öt favágóként, három katonaként, kettő pedig felderítőként folytatja pályafutását, akkor nincs többé szükségünk erre a lakóházra. Nyugodt szívvel lebonthatjuk és visszakapjuk az építési költségek felét.

Ha céltalanul bókászó, fejüket ingató telepésekbe botlunk, akik nem akarják megkezdeni egy épület építését, ne az legyen az első gondolatunk, hogy bűdös nekik a munka. Sokkal inkább arról van szó, hogy szegény párák azért nem dolgoznak, mert nincs tető a fejük felett. Hogy ne tévelygjenek ott összevissza, építhetünk egy lakóházat, de kiképezhetjük őket specialistákká, vagy bezupálhatjuk őket a hadseregbe. Ne feledjük, lehet, hogy azért nincs elég szálláshely, mert az ellenség olyan földterületet foglalt el, ahol lakóházak álltak. Ha ez a helyzet, akkor néhány balszerencsés szállítómunkásunk el fogja veszíteni szállását. Ha más munkára fogjuk be őket, lehet, hogy szűkében leszünk a szállítómunkásoknak, ami késéseket okozhat a termelési folyamatokban.

## Különleges egységek

### 10. Különleges egységek

A 6.3 fejezetben már találkoztunk a játékban szereplő néhány specialistával: a geológusokkal és a felderítőkkal. Már tudjuk, hogy ők különböznek az olyan, "átlagos" munkát végző telepesektől, mint az építőmunkások és a szállítómunkások. Közvetlenül irányíthatjuk őket és elhagyhatjuk településünk határait.

#### 10.1 Felderítők

A felderítő elhagyhatja településünk területét és értékes felderítő munkát végezhet. Legfontosabb képessége mégis az, hogy a határposztok mozgatásával kiterjesztheti településünk határait. Semleges területeken újabb gazdasági szektorok alapjait teremtheti meg, vagy az őrtornyok által nem védett ellenséges határposztokat odébb tolhatja. Ha csak egyetlen magányos felderítőt használunk ezekre a feladatokra, nem fogunk túl sok területet szerezni, de ha egy egész csoport végzi a dolgot, meglepőde tapasztalhatjuk a terjeszkedés mértékét. Eszköz: ásó

#### 10.2 Geológusok

A geológusok a földben rejlő kincsek megtalálásának szakértői. Mindig küldjünk egy geológust a környező hegyekbe, hogy ásványkincsek után kutasson. Ha egy geológus talál valamit, értesítést kapunk, és ha elegendő anyagot talált ahhoz, hogy érdemes legyen bányát építeni oda, kapunk egy ilyen értelmű üzenetet is. Eszköz: kalapács

#### 10.3 Tolvajok

A tolvaj az álcázás mestere, ezért kiválóan alkalmas arra, hogy információkat gyűjtsön az ellenfél településének életéről. Jól jegyezzük azonban meg, hogy ha egy ellenséges katona vagy épület közelébe megy, elveszíti álcáját és telepleződik. Az ellenség katonái ekkor követelni kezdik, hadd támadhassák meg.

A tolvaj fő feladata, hogy ellopja az ellenféltől mindazokat a javakat, amire nekünk oly égetően szükségünk van. Ha sikerrel jár, nem csak a saját készleteinket növeltük, de az ellenségét is gyengítettük. Nem rossz üzlet, mi?

#### 10.4 Kertészek

Csak a kertész képes arra, hogy a Sötét Nép által tönkretett földeket ismét visszaállítsa eredeti állapotukba és felvirágoztatva saját településünk hasznára fordítsa. A földet először el kell foglalnunk hadseregünkkel, majd a kertésszel rendbe kell hozatnunk. A kertész nélkül örökre elveszítjük ezeket a területeket. Szerszám: ásó

#### 10.5 Szabotőrök (csak többjátékos módban)

Egy szabotőr felszerelése alaposan megcsappantja készleteinket, mert két különböző eszközre is szüksége van: ásóra és csákánnyra. De mégse mondjunk le róla — a befektetés megtérül, amikor károkat akarunk okozni más telepeken. A szabotőr képes megtámadni és lerombolni minden ellenséges épületet, így komoly zavarokat okozhatnak az ellenség termelési folyamataiban. Ha tönkretesszük a fegyvergyártását, végignézhethetjük, hogy fogy ki az ellenséges hadsereg a tüzeröböl.

De rengeteg más lehetőség is van szabotőrünk alkalmazására, amivel borsot törhetünk ellenfelünk orra alá.

Szabotőrünk úgy fog kinézni, mint az ellenség egyik munkása. De ha egy ellenséges katona vagy őrtorony ill. kastély közelébe küldjük, vagy támadást intézünk valamelyik ellenséges épület ellen, akkor elveszíti álcáját és felismerik. Ebben az esetben pedig nem biztos, hogy lesz akkora malaca, hogy el tudjon menekülni! Szerszámok: ásó és csákány



## Élelem

### 11. Élelem

Telepeink nem éppen követelődők, ha a szükségleteikről van szó, de ahogy lakniuk is kell valahol (lásd a 9. fejezetet), úgy enniük is kell valamit. Többségük tud magáról gondoskodni e tekintetben, de bányászaink olyan keményen dolgoznak a föld alatt, hogy nem tudnak gondoskodni napi betevőjükről, ezért más telepeseknek kell ellátni őket ennivalóval. De figyelem, bányászaink meglehetősen válogatósak, ha kajáról van szó!

A szén- és kőbányászok a kenyeret szeretik, a kén- és vasbányászok a húst kedvelik, míg az aranybányászok a halért vannak oda. Ha egy bányász kedvenc ételéből nincs elég, adhatunk neki más kaját is. Nagyon válogatósak, ezért ha egy bányász nem a kedvenc ételét kapja, termelékenysége drasztikusan csökkeni fog. Ha a megfelelő ételt kapja, akkor tízszer veselkedik neki az ásványkincsek kitermelésének, de ha más etetünk vele, csak kétszer fog próbálkozni.

A kevésbé preferált élelem gyorsabban fog, ezért inkább fektessünk be a megfelelő élelmiszer előállításának megteremtésébe, mint annyi pénzt pazarolni az ásványkincsek kitermelésébe.

#### 11.1 Kenyérkészítés

A szén- és kőbányákban dolgozó bányászok akkor dolgoznak a legtermelékenyebben, ha kenyeret ehetnek. Érdeemes a kedvenc ételüket adni nekik, de ehhez több épületre is szükségünk van

Bánya	kedvenc étel
Szén	kenyér
Kő	kenyér
Vas	hús
Kén	hús
Arany	hal

Először építenünk kell egy Búzamezőt. Betakarítás után a gabonát a malomba szállítják, ahol a molnár olyan finom lisztte őrli, hogy a pék mind a tíz ujját megnyalja utána. A pék összekeveri a lisztet a vízellátótól kapott vízzel, és kenyeret süt belőle.



Szükséges épületek: vízellátó kunyhója, búzamező, malom, pékség.

## Fémfeldolgozás

### 11.2 Húsipar

A három népcsoport más-más húst részesít előnyben. A rómaiak bárányhúst, a maják kecskehúst, a vikingek pedig disznóhúst esznek. Igen valószínű, hogy egyik nép sem hallott a reformkonyháról.

Mindegyik népcsoportnak kell vágóhidat építenie, ahol az állatokat... nos, a többit el tudjuk képzelni, ugye?

Szükséges épületek: birka/kecske/disznófarmok, vágóhíd

### 11.3 Halászat

Az aranybányában dolgozó bányászokat hallal kell etetnünk, ezért építsünk egy halászkunyhót a tenger vagy egy folyó közelébe. Ha van pecabot a telepen, az egyik szabadon felhasználható telepésünk felkapja és beköltözik a halászkunyhóba. Emberünk, aki most már halász, lemegy a tenger- vagy folyóparton lévő működési körzetébe és megkezd a halfogást.

Szükséges épület: halászkunyhó

### 11.4 Vadászat

A vadász szintén új szereplő a Settlers IV-ben. Az általa elejtett zsákmány húsát ingyenc bányászaink fogyasztják el. Az étkezési szokások miatt nem kell aggódni, a húst úgy dolgozzák fel, hogy meg fog egyezni a vágóhídról kikerülővel. A hússzerzés eme új módjának kihasználásához először építenünk kell egy vadászházat, és ha van ijünk is, akkor az egyik szabad telepésünk máris beköltözhet és megkezdheti új munkájának végzését. A többi, adott épülethez kötött telepésünkhöz hasonlóan kijelölhetjük vadászunk működési körzetét.

Szükséges épület: vadászház

## 12. Fémfeldolgozás

A fémek központi szerepet játszanak telepünk gazdaságában. Először is, csaknem az egész élelmiszer iparág a bányászok igényeit próbálja kielégíteni. Másodszor, a szerszám- és fegyverműhelyekben folyó munka a bányákban kibányászott nyersanyagtól függ. Összesen ötféle bánya van, ebből a következő három közvetlenül kapcsolódik a fémfeldolgozás folyamatához: arany-, vas- és szénbánya. A másik kettőben ként bányásznak, amire a majáknak van szükségük a lőpor előállításához, illetve követ, amire az építőiparnak van szüksége. Kövekre kőfejtő kunyhók építésével is szert tehetünk. A telep működéséhez az utóbbi két bánya tehát nem létfontosságú, de mielőtt teljesen lemondanánk róluk, ne feledjük, hogy azok a javak, amelyekre nincs szükségünk a telep működéséhez, nagyon jól jöhetnek a másokkal való kereskedelemben. Az arany- és vasbányákban bányásszák a rögöket, amiből aztán feldolgozás után nyerik ki magát a fémeket. Itt jönnek a képbe a szénbányák, ahol a vas- és aranyolvasztó műhelyekben folyó munkához szükséges szenet bányásszák. A kibányászott szenet az olvasztókba viszik, majd rövid idő múlva elkészülnek a fémrudak, amelyekből fegyvereket és szerszámokat készíthetnek a kovácműhelyekben. A kovácműhelyeknek szintén szükségük van szénre, hogy el tudják végezni a fegyverek és szerszámok formába öntését. Az aranyra nem is annyira a gyártásban van szükség, inkább fizetési eszközként használjuk. A templomok és városdíszító elemek építése viszont jelentősen megcsappantja aranykészleteinket, akárcsak a magasabb rangú katonák kiképzése.

## A katonaság

### 13. A katonaság

A játék során erős hadsereget kell felállítanunk. Településünket csak így tudjuk megvédeni a külső támadásoktól, de néhány küldetés céljainak eléréséhez is szükségünk van a katonákra. Különösen szükségünk van katonáink (na és persze kertészünk) segítségére a Sötét Nép jelentette veszedelem leküzdéséhez. Mielőtt azonban rátérnénk a Settlers IV katonai vonatkozásaira, szeretnénk megjegyezni, hogy az ellenség polgári épületeit nem lehet megtámadni hagyományos fegyverekkel. A katonák azért vannak, hogy az ellenség katonai egységeit és létesítményeit támadjuk, ne pedig a pékséget vagy a favágó kunyhóját.

Hogy állíthatjuk fel hadseregeinket? A toborzás a kaszárnnyában folyik. Csak akkor tudunk angyalbőrbe bújtatni egy szabadon felhasználható telepest, ha a kaszárnnyában van szabad fegyver. Ezt kétféleképpen oldhatjuk meg: elegendő nyersanyagot biztosítunk a fegyverek elkészítéséhez, amikor éppen szükségünk van rájuk a játék folyamán, vagy készleteket halmozunk fel, hogy legyen elegendő belőlük a későbbi kiképzéshez.

#### 13.1 A katonák irányítása

Mielőtt részletesen is bemutatnánk a különböző katonákat, ejtsünk néhány szót irányításukról.

Ha egy katonát a térkép adott pontjára szeretnénk küldeni, először ki kell választanunk. Kattintsunk a bal egérgombbal a térképtéren levő katonára, ekkor megjelenik körülötte egy keret. Ezután bárhová küldhetjük katonánkat a térképen, ha a jobb egérgombbal arra a helyre kattintunk, ahova szeretnénk, ha menne. Ha a jobb egérgombbal egy ellenséges katonára vagy épületre kattintunk, azzal támadási parancsot adunk ki. Katonánk megindul az ellenséges célpont felé és megkezdí a támadást.

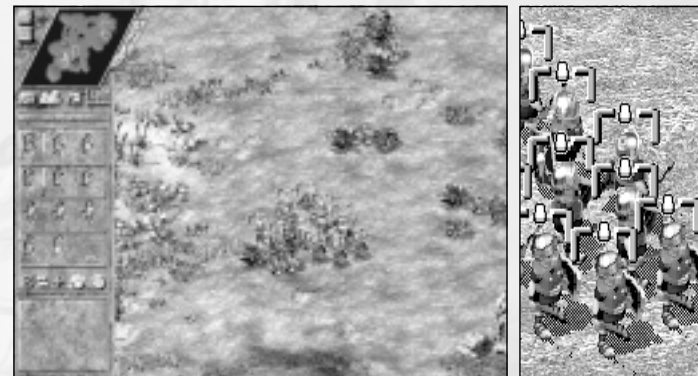
Ha már időt és erőforrásokat nem kímélve felépítettünk egy komplett hadsereget, és szükségünk van rá egy feladat végrehajtásához, nem kell egyenként kattintgatnunk a katonákra. Az "rugalmas sáv" technika segítségével egyszerre több katonának adhatunk parancsot. A játéktéren nyomjuk le az egér bal gombját és tartjuk lenyomva. Ekkor az egérkurzor mozgásával megjelenő négyzetes területet vigyük rá a katonák egy csoportjára, így egy csapatba szervezzük őket. Ha most elengedjük az egér gombját, láthatjuk, hogy a négyzetögba belekerült katonák ki vannak jelölve. Most már csak rá kell kattintanunk az egér jobb gombjával arra a pontra, ahová küldeni akarjuk őket, és máris megindulnak oda.



Ha egy csapat katonának akarunk támadási parancsot adni, ugyanúgy kell eljárunk, mint a magányos katona esetében. Csata közben azonban problémák adódnak a katonák irányításának eme módjával. Tételezzük fel, hogy több kardforgatóból csapatot alakítottunk és csatába szeretnénk küldeni őket, s pusztán erkölcsi támogatás gyanánt küldeni szeretnénk velük egy csapat íjászt is. Ha csatára kerül a sor, nem lesz könnyű a rugalmas sávot középre vinni, hogy csak

## A katonaság

a kardforgatóinkat válasszuk ki. Ezért lehetőség van arra, hogy csak egyfajta típusú katonákat válasszunk, például csak kardforgatókat. Ehhez tartuk lenyomva a Shift billentyűt és válasszuk ki egy kardforgatót. Ezzel a művelettel a képernyőn látható összes kardforgatót kiválasztottuk. Előfordulhat, hogy több olyan csapattal kell dolgoznunk, amelyben vegyesen vannak a különböző típusú katonák. Ilyenkor tíz csapatot állíthatunk össze. Először jelöljük ki a csapatot az elasztikus sáv módszerével. Ha további katonákat akarunk hozzáadni ehhez a csapathoz, tartuk lenyomva a Ctrl gombot, majd a bal egérgombbal kattintsunk a kívánt katonára. Miután összeállt a végleges csapat, hozzárendelhetünk egy számot ehhez a csapathoz. Tartuk lenyomva a Ctrl billentyűt, és közben nyomjuk meg a csapathoz rendelni kívánt szám billentyűjét. Például ha az 5-ös számmal akarunk hivatkozni erre a csapatra, tartuk lenyomva a Ctrl billentyűt és nyomjuk meg az 5-öst. Ha később a játék során szükségünk lesz erre a csapatra, csak nyomjuk meg az 5-ös billentyűt, és máris közvetlen irányításunk alatt áll az adott csapat.



A katonák irányításának módszereiről összefoglalót találunk a "Billentyűzet/egér funkciók" részben.

Bár ebben a fejezetben a katonák irányításának módszereit írtuk le, ugyanezek érvényesek a többi kiválasztható egységre is. Vagyis a specialistákat, papokat, kompkat, hadigépeket és hadihajókat ugyanezekkel a módszerekkel irányíthatjuk.

#### 13.2 A katonák típusai

##### 13.2.1 Kardforgató

A kardforgató a standard katonai egységünk. Három különböző erősségi fokozattal rendelkezhet, a legerősebb egyben a legdrágább is.

Közelharcban használhatóak, de nem csak a csatákban van szükségünk rájuk, hanem a katonai épületekbe is vezényelhetjük őket. Az őrtornyokkal és kastélyokkal csak akkor tudunk új területeket szerezni, ha legalább egy kardforgató vagy íjász tartózkodik bennük.

##### 13.2.2 Íjász

Az íjász, eltérően a kardforgatótól a távolból vívja harcát. Szintén három erősségi fokozattal rendelkezhetnek, a megfelelő árért persze! Ha tudjuk, hogy használhatjuk ki képességeit teljes mértékben, komoly károkat okozhatunk ellenségeinknek. Közelharcban csekély esélye van egy kardforgatóval szemben, ezért tanácsos távol tartani a csata sűrűjétől. Önállóan is tartózkodhat egy őrtornyban, de biztosabb, ha kardforgatóinkat támogatjuk velük. Ily módon egy közeledő hadsereget már a biztos távolságból megtámadhat, elkerülve ezzel annak kockázatát, hogy közelharcba bonyolódjon.



## A katonaság

### 13.2.3 Szakaszvezető

A szakaszvezető különleges katona. A közelharcban is jó, de igazi értéke a többi katonára gyakorolt hatásában rejlik. Ha egy szakaszvezető is csatlakozik a katonák egy csoportjához, a következő változásokat fogjuk tapasztalni:

A szakaszvezetőkön keresztül parancsokat adhatunk az egész csapatnak. Ha őt a térkép egy bizonyos pontjára küldjük, csapata is követni fogja. A csapat összetart, így csatában egyszerre harcolnak, nem pedig egyik ember a másik után.

A szakaszvezető növeli a harci morált, ezáltal csapata még ütőkéesebb lesz.

### 13.2.4 Speciális katonai egységek

A játékban szereplő mindhárom népcsoport — rómaiak, maják és vikingek — egy különleges katonai egységgel is rendelkezik, mely egységek nagyban különböznek egymástól.

A római szanitéc csapnivaló közelharcban, de csata közben meg tudja gyógyítani sebesült bajtársait. Ezek a katonák eredeti életerejüknek már csak 75%-t kapják vissza, de a szanitécek nyújtotta segítség alaposan megerősítheti a római sereget.

A maják különleges katonája a fúvócsöves harcos. Az íjászhoz hasonlóan inkább a távolból szeret lődni. Fegyverével nem végez az ellenséges katonákkal, csak megbénítja őket egy kis időre, akik így védtelenné válnak saját katonáink támadásával szemben.

A viking szekercés harcos félelmetes ellenfél a közelharcban, bárdjával súlyos sérüléseket képes okozni. Csak hogy oly vérszomjasan keresi a következő áldozatát, hogy hajlamos megfedkezni saját védelméről. Ezért könnyű prédája az ellenségnek, s így az ellenség viszonylag kevés emberével tud végezni.

A fenti három különleges harcos szintén három erősségi fokozatban érhető el, s minél magasabb a fokozat, annál mélyebbre kell nyúljunk a zsebünkbe.

### 13.2.5 Papok

A papokat is katonai egységeknek kell tekintenünk, mivel természetfeletti képességeikkel károkat okozhatnak az ellenségnek. Róluk és képességeikről bővebben szólnunk a 16. fejezetben.

### 13.2.6 A háború megvívásának eszközei: hadigépek és hadihajók

Eddig csak a gyalogos katonákkal ismerkedtünk meg, de seregünket felszerelhetjük hadi gépekkel és hadihajókkal is. Ezek az egységek minden népcsoportnál mások. Mind a hadigépeknek, mind a hadihajóknak szükségük van lőszerre — ha nincs lőszer, nincs harc sem. A népcsoportok által használt lőszeres is különbözik.

A vikingek hadigépe, „Thor pörölye” a vihar északi istenéről kapta nevét. A gépezeten levő óriási kalapács ráüt egy mágikus tűzkőre, a kipattanó szikra pedig olyan pusztító erővel bír, hogy aki nem látja, el sem hiszi. Ehhez a mágikus tűzijátékhoz való „lőszer” nem olcsó mulatság, mivel valahányszor Thor pörölye lecsap, bizonyos mennyiségű manna fel kell használni. Thor pörölye bármilyen ellenséges épületet képes lerombolni, és a viking hajókon is működnek.

A rómaiak a jó öreg katapultra esküsznek. A működési elv pofonegyszerű: hatalmas kődarabokat hajítanak az ellenségre, amelyek becsapódáskor nem kímélnek senkit és semmit. Lőszer tekintetében a rómaiaknak egyszerűbb a dolga, mint a vikingeknek: hadigépeiket és hadihajóikat csak fel kell tölteni a megfelelő kövekkel, és már tüzelhetnek is az ellenségre.

A maja hadigépek és hadihajók tűzerejét a szénből és kénből készült lőpor biztosítja. A maja hadihajók és tűzkapók óriási tűzlabdákat lőnek ki, ami irtózatos pusztítást vihet végbe az ellenség soraiban.

## Városdíszítő elemek

Az újratöltés folyamata mindegyik hadi eszköznél megegyezik: megközelítik a lőszerkészletet, és a fedélzetükre veszik (hacsak ki nem kapcsoljuk ezt a funkciót az adott masinéria felbukkanó menüjében). A készlet lehet egy raktárban, a piactéren vagy csak egyszerűen ott heverhet valahol a földön, begyűjtésre várva. Ami a hajókat illeti, nekik a kikötőbe kell menniük, hogy lőszerrel vételezzenek. Ez elég körülményesnek tűnhet, de megvan az az előnye, hogy a dokkban kijavítják a hajó sérüléseit. Talán nem hat a meglepetés erejével, de a hajókat és a hadigépeket is meg lehet támadni. Egy magányos íjász nem valószínű, hogy legyőzheti ezeket a hatalmas szörnyetegeket, de egy csapatnyi elszánt gyalogos már sikert érhet el, főleg ha meggondoljuk, hogy a hajók és hadigépek csak épületeket támadhatnak, telepéseket nem. Célszerű ezért mindig kíséretet adni ezen gépezetek mellé, mert gyalogos katonákkal szemben teljesen védtelenek. A hadihajók megtámadhatnak más hajókat, de ha túl közel merészkednek a parthoz, az íjások tűz alá vehetik őket.

## 14. Városdíszítő elemek

Ha meggondoljuk, hogy telepeseink milyen keményen dolgoznak, talán egyetérthetünk abban, hogy a legkevesebb, amit megtehetünk értük, hogy megpróbáljuk telepünket a lehető legszebbé varázsolni. Ha hajlandóak vagyunk némi pénzt áldozni emlékművek stb. építésére — új motívum a játékban -, akkor egész pofássá tehetjük településünket, és embereink is sokkal inkább otthon érzik magukat. De nem csak telepeseink komfortérzetét javíthatjuk díszítőelemek alkalmazásával ill. építésével. Minél nagyobb erőfeszítéseket teszünk településünk széppé tételére, katonáink annál nagyobb elánal vetik magukat a harcba.



Bizonyára a fejünkhöz kapunk, ha meglátjuk, mennyibe is kerül egy ilyen építmény. De ne hagyjuk, hogy a magas ár elvegye a kedvünket a beruházástól. Mivel katonáink harci ereje az ellenséges területeken függ saját településünk értékétől, a díszítőelemeknek pedig művészeti és anyagi értékük egyaránt van, ezért a telep értékének kiszámításakor duplán számítanak.

Ugyanúgy építhetjük fel őket, mint a többi épületet. Válasszuk ki a menüből a kívánt díszítőelemet (a „Városi épületek” menüből megjelenik a választék), majd húzzuk a játéktérre, és kattintsunk a helyszínre, ahol fel akarjuk építeni.

## Alkohol

### 15. Alkohol

Telepünknek nem csak a mindennapi élethez szükséges alapvető ételmet kell előállítania, hanem szeszes italt is, amit az utolsó cseppig feláldoznak az isteneknek, semmit nem hagyva a porzó veséjű dolgozóknak. Ehhez először építenünk kell egy kis templomot, majd a templomszolgá rövid ceremónia közepette feláldozza az italt. De mi értelme ennek az egésznek, ha telepeseink nemesebb célra is fel tudnák használni ezt a nemes anyagot? Csakhogy éppen ezt a bódítószert kell az istenek ajándékozni, ha azt akarjuk, hogy bőkezűbbek legyenek velünk szemben. Köszönetképpen mannat kapunk tőlük, aminek a papok veszik jó hasznát varázslataiknál.

Mindegyik népcsoportnak megvan a saját szeszesital specialitása. A vikingek a mézsört mézből készítik. A rómaiak szőlőből készítenek bort, a maják pedig tényleg tudják, hogy kell jó ütős tequilát készíteni.

#### 15.1 Rómaiak

A rómaiak szőlőből préselik a bort. Először létre kell hoznunk egy szőlészetet, aminek a szőlősgazda viseli gondját. Tanácsos szőlészetünket napos hegyoldalba telepíteni, a több napfény hatására ugyanis bővebb lesz a termés.

#### 15.2 Vikingek

A mézsör mézből készül. Először tehát biztosítani kell az állandó utánpótlást az aranyszínű nektárból. Építsünk egy méhészházat, majd a méhészt állítsa fel a kaptárokat egy közeli virágos mezőn. Ezután pedig építsünk egy sörfőző bódét, ahol a mézből elkészítik a folyékony kenyeret.

#### 15.3 Maják

A tequila készítése is két részből áll. Mivel a tequila alapanyaga az agávé gyümölcs, logikus lépés lenne először egy agávé ültetvény felépítése, ahol megterem ez a gyümölcs. A leszedett gyümölcsöket aztán a tequila készítőház kell vinni, a többi már az ő gondja.



## Varázslat

### 16. Varázslat

Ahogy korábban már említettük, kétféle templom építhető. A kis templomban áldozzák fel az alkoholt az isteneknek, a nagy templomban pedig a papok élnek. Hogy miért is van szükség papokra? Ha egy szabad telepeseből papot képezünk, különleges erő birtokába jut, csodákra képes, varázslatokat hajt végre.



A természetfeletti dolgok végrehajtásához mannára van szüksége, amit az istenektől kap cserébe az áldozatként bemutatott alkoholért. Minden népcsoportnak van egy központi mannakészlete, amit a papok használnak, valahányszor varázsolnak.

Ha varázsolni akarunk, először válasszunk ki egy papot, vagy egy csoportot, amiben van pap. Ezután a Parancsnoki Központban megnyithatunk egy menüt a rendelkezésre álló varázslatok listájával. Válasszuk ki a kívánt varázslatot, majd jelöljük ki a játéktérre a varázslat végrehajtásának helyét.

Takarékoskodjunk mannakészletünkkel, ugyanis minél többször folyamodunk varázslathoz, annál többre fog kerülni. Szerencsére az áraknak van egy felső határa, egy varázslat eredeti árának maximum ötszörösébe kerülhet.

A különböző varázslatoknak népenként némileg eltérő hatása van.

Vegyük például az "Isteni ajándék" elnevezésű varázslatot. Bizonyos mennyiségű nyersanyag varázsolódik elő, ami tökéletesen megfelel az adott népcsoport céljainak. Ha jobban megismerjük a végrehajtható varázslatokat, rájövünk, hogy egy kis bűbájjal nagyszerű dolgokat érhetünk el.

*Az alábbiakban felsoroljuk a különböző varázslatokat:*

- a., Isteni ajándék — Különböző javakat kapunk.
- b., Javak átváltoztatása — Mágikus úton állítja elő azokat a dolgokat, amire szükségünk van.
- c., Élelem — Egyszerűbben juthatunk hozzá bizonyos élelmiszerekhez.
- d., Felszín — Számunkra előnyös állapotba hozza a tájat.
- e., Védelem — Jól jön katonáinknak csata közben.
- f., Támadás — Meglehetősen látványos károkat okoz.
- g., Specialitás — Arra a különleges mágikus pillanatra...



## Szállítás és kereskedelem

### 17. Szállítás és kereskedelem

Saját területünkön a szállítómunkások szállítják az árut. A határainkon túli szállításhoz azonban speciális egységekre van szükség.

#### 17.1 Szárazföldi szállítás

A településünk határain túli szállításokhoz használhatunk szamarakat. Ha a teherhordásnak ezt a módját választjuk, először szamarakat kell tenyésztenünk, amihez számarfarmot kell építenünk, ahol kis idő múlva már lesznek is szamaraink. Ha a piacleret is felépítettük (ami a szárazföldi szállítás kiindulópontja), és menüjében megadtuk, milyen árukat akarunk szállítani, szamaraink máris megindulnak a kijelölt úticél felé. A szekereket a kocsikészítő műhelyében készítik. Ezek az alkalmasságok különösen jól jönnek, ha új települést akarunk alapítani. Csak ki kell adnunk a megfelelő utasításokat és mindent, amire szükség van, felpakolnak a szekérre. Majd irányítsuk oda a szekeret, ahol az új települést létre akarjuk hozni, és kattintsunk a "Település létrehozása" gombra.

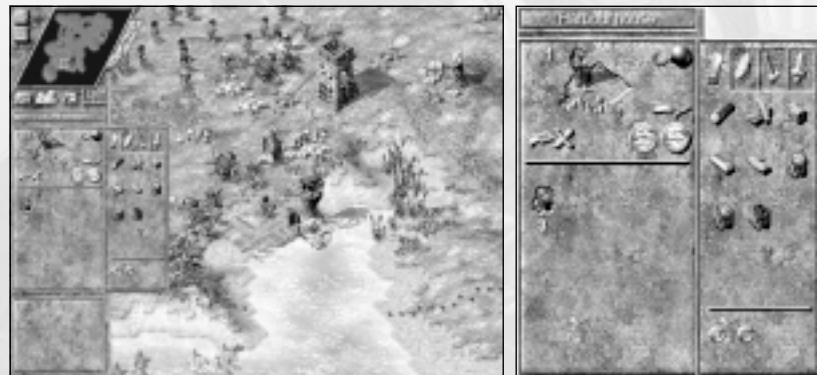
#### 17.2 Tengeri szállítás

Az áruk tengeren történő szállításához hajókra van szükség. Háromféle hajó közül választhatunk: hadihajó, kereskedelmi hajó és komp. Mindegyiket a hajódokkban építik. A hadihajókat már bemutattuk a 13. fejezetben (A katonaság).

A komppal árukat, katonákat, specialistákat, de még számaras szekereket és hadigépeket is szállíthatunk. A partvonal bármelyik alkalmas pontján elvégezhetjük a ki- és berakodást. Nem árt felidézni, hogy saját kikötőink között is szállíthatunk rakományt. Ehhez adjuk meg a szállítani kívánt árukat a kikötő export menüjében. Miután a szállítómunkások odavitték a kikötőbe az árukat, a térségben lévő kereskedelmi hajók automatikusan elszállítják azokat.

#### 17.3 Kereskedelem (csak többjátékos módban)

A játékban bárkivel kereskedhetünk, legyen az barát vagy ellenség. A kereskedéshez a kikötő vagy a piaclér menüjében meg kell adnunk az importálni/exportálni kívánt árukat és a partnert, akivel kereskedni szeretnénk. Ha a kiválasztott partner is hajlandóságot mutat, kereskedelmi hajóink vagy számarkaravánjaink megindulnak, hogy nyélbe üssék az üzletet.



Felhívjuk a figyelmet, hogy a kereskedelmi hajók csak két kikötő között közlekednek, és nem jelölhetőek ki.

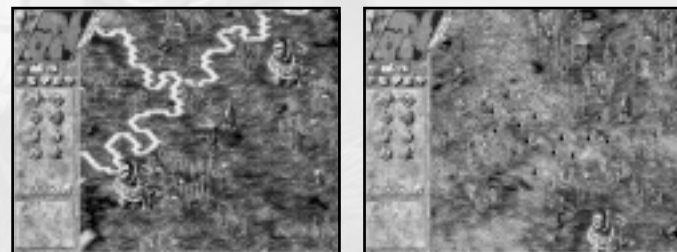
## A Sötét Nép

### 18. A Sötét Nép

Ezt a fejezetet a településünkre leselkedő legnagyobb veszély, a Sötét Nép bemutatásának szenteljük. Főhadiszállásuk a Sötét Templomban van; ebből a pogány erődítményből gyakorolják hatalmukat a sötét birodalom kietlen területei felett.

Vezetőjük Morbus, a száműzött isten, aki nem bírja a virágzó rétek és sűrű erdők látványát, gyűlöli a zöldellő természetet, egy szó mint száz abszolút nem mondható elkötelezett környezetvédőnek, vagy akár vegetáriánusnak. Ez az ő baja, gondolhatnánk, de a helyzet sajnos nem ilyen egyszerű. Morbusnak van egy segítőtje, a Sötét kertész, aki parancsára kifejlesztett egy különösen veszélyes növényt, az árnyék gyomot. Ez a növény első pillantásra nem tűnik ártalmasnak, ugyanúgy növekszik, mint a többi növény. De mielőtt elérte teljes nagyságát, el kezd elszívni az energiát a környező földterületről. Még saját magát is elpusztítja, a végén elhervad.

A Sötét kertész így termékeny földeket változtat kietlen pusztaságokká Morbus óhaja szerint, így terjesztve ki a Sötét Nép felségterületét. Amint látjuk, a Sötét Nép a többi népcsoporttól eltérően nem őrtornyok építésével és a határposztok mozgatásával terjeszkedik, hanem a termékeny földeket változtatja sivat, terméketlen pusztaságokká. És amíg a többi népcsoport tagjai a megszerzett földön településük építésén fáradoznak, a Sötét Népet nem érdeklik az efféle dolgok. A sötét földeken nem lehet épületeket emelni, a fákat és sziklákat nem lehet felhasználni, és azok az építmények, melyeknek termékeny földre van szükségük működésükhöz, nem tudják ellátni funkciójukat. Az állatok elmenekülnek félelmükben, és a helyszín máris tökéletes, hogy a Sötét Nép végrehajtsa ördögi tervének következő fázisát. Miután tönkretették a földeket, felépítenek egy gombatermesztő farmot. Gombájuk eltér a megszokottól, csak a sötét földeken terem meg. A gombákból nyerik a manna, amire hadseregük fejlesztéséhez van szükségük. Katonáinknak csak egy cél lebeg a szeme előtt: a pusztítás. A telepések katonáival ellentétben ezek az antiszociális harcosok a polgári és katonai létesítményeket egyaránt képesek lerombolni.



A Sötét Nép nem igazán rendelkezik olyan értelemben vett gazdasággal, mint amit a többi népcsoportnál megszokhatunk. Csak néhány épületre van szükségük, és nincsenek saját munkásaik. Munkaerő problémáikat sajátos módon oldják meg. A Sötét Templomból sámnak jönnek elő, akik az ellenség területén toboroznak munkásokat. Ha botjaikkal megérintik a telepéseket, azok eldobják szerszámaikat, és szolgálkká válnak. A szerencsétlenekeket ezután akaruk ellenére dolgoztatják a gombatermesztő farmokon. Szegény párok a gombákat tisztogatják, hogy azok szét tudják szórni mágikus spóráikat. Morbus a spórákat mannává alakítja, amivel erősítheti seregét.

A rabszolgák felszabadításához le kell rombolnunk a gombatermesztő farmokat. Ezt könnyebb mondani, mint megtenni, ugyanis ezeket a farmokat nem lehet katonákkal megtámadni. A kertészt kell odaküldeni a farmokra, aki elpusztítja a gombákat. Ha a gombák elpusztultak, a farm is az enyészeté válik. Kertészünk most már nyugodtan nekiláthat a tönkretett földterület ismételt felvirágztatásához, amit aztán őrtornyokkal védhetünk meg.

A Sötét Nép teljes elpusztításához le kell rombolnunk a sötét föld közepén álló Templomot, amit a gombatermesztő farmok által ráplált mágikus tűzoszlopok védenek. Először tehát meg kell semmisítenünk az összes gombafarmot. Ez nem csak a Sötét Nép mannaforrását szünteti meg, hanem saját településünk lakossága is nő, mert az újonnan felszabadított rabszolgák visszavendelen szállítómunkásokká. Még az eredetileg más népcsoportokhoz tartozó szolgák is a mi szállítómunkásaink számát fogják gyarapítani. A gombafarmok elsöprése után a Templom sebezhetővé válik, és a lehető leggyorsabban tanácsos is megsemmisíteni. Ha ez nem sikerülne, rövidesen újabb farmok épülnek, és minden kezdődik elölről.

## A három nép közti különbségek

### 19. A három nép közti különbségek

A játékban a három népcsoportból az egyikük sorsának irányítását vehetjük kézbe. Ebben a fejezetben közelebbről is megvizsgáljuk az egyes népcsoportok sajátosságait, hogy tudjuk, kivel hányadán állunk.

A legnyilvánvalóbb különbség az építészeti stílusokban és az öltözködésben van. A felszín alatt azonban ennél sokkal lényegesebb eltérések húzódnak meg. Mindegyik nép máshogy szervezi meg gazdaságát és más katonai stratégiát követ.

#### 19.1 Épületek építése

A maják kövekből építik házaikat, a vikingek viszont faházakban érzik jól magukat, amiből az következik, hogy a vikingek több fát, a maják pedig több követ használnak fel építkezéseik során. A rómaiak nagyjából azonos mennyiséget használnak a két anyagból.

#### 19.2 Alkohol

Mindegyik népnek más a kedvenc szeszes itala, és az előállítás módszerei is különböznek.

A rómaiak a bort kedvelik, és a római telepen mindig találunk egy bortermelőt. A jó vinceré tudja, hogy a szőlőtökeket a dombok napos oldalára kell telepíteni. Aki kevésbé jártas a szőlőtermesztésben, lehet, hogy máshová akarja telepíteni őket, de a rossz termés csalódást fog okozni. Vannak, akik sohasem tanulnak, nem igaz?

A vikingek a mézsörért vannak oda, amit mézből készítenek. A vikingeknek egyaránt szükségük van méhészre és sörfőzőre. A tapasztalt méhész tudja, hogy akkor lesz mézből a legtöbb, ha kaptárait egy virágos rét vagy erdő közelébe rakja ki.

A maják készítik a tequila néven elhíresült agysejtpusztítót, ami az agóvé gyümölcs párlata. Az agóvéültetvényes termesztja a gyümölcsöt, amiből aztán tequilát készítenek a tequilalepárló szeszfeldjében.

#### 19.3 Különleges katonai egységek

Mindhárom nép más taktikát követ, ha csatára kerül a sor, és mindegyikük rendelkezik a saját különleges képességű katonájával.

A vikingek nyers, kemény fickók, náluk az öklök beszélnek. Ezért mindig vannak soraikban szekercés harcosok. Csatában félelmetesek, csatabárdjaikkal súlyos sérüléseket okozhatnak ellenfelüknek. Sajnos, a nagydarab testhez és izmokhoz kevés ész párosult, hajlamosak megfedkezni saját védelmükről, ezért rendkívül sebezhetőek.

A rómaiak különleges egysége, a szanitéc nem a harcban tünteti ki magát, igazi értéke abban rejlik, hogy sebesült bajtársai segítségére siet a harctéren. A csata hevében nem tud teljes orvosi ellátást nyújtani, de ténykedése nyomán a katonák visszanyerik eredeti életerejük 75%-t. Azért ez sem elhanyagolható, nem igaz?

A maják a piszkos munkát a fúvócsöves harccsal végeztetik el, akik mérgezett nyilakkal szórja meg az ellenséget. Ha egyiküket eltalálja egy ilyen nyíl, a méreg rövid időre harc képtelenné teszi, és ezalatt kiszolgáltatottá válik a maják támadásának

#### 19.4 Járművek

Mindhárom nép használ járműveket. Az áruszállításra használt számarkordét mindegyik nép máshogy hajtja, de árukban és szállítási kapacitásukban nem különböznek. Ami a katonai járműveket illeti, itt már jelentősek a különbségek. A maják tűzköppője tűzlabdát lövell az ellenséges épületekre. Az óriási tűzgolyók produkálásához lőporra van szükség, amit kénből és szénből állítanak elő a lőporkészítő műhelyben. Az utántöltéshez a tűzköppőnek el kell haladnia valamelyik felhalmozott lőporkészlet mellett, ekkor a lőpor automatikusan a jármű fedélzetére kerül.

## A három nép közti különbségek

A rómaiak hadigépe a katapult, lőszer gyanánt köveket használnak. Nem egyszerű mezei kövekről van azonban szó, a speciálisan erre a célra gyártott köveket a hagyományos kövekből állítják elő a lőszerkészítő műhelyben.

A vikingek hadigépe, a "Thor pörölye" a vihar istenéről kapta a nevét. Egyetlen lövéssel romhalmazzá változtat bármilyen ellenséges épületet, beleértve a polgári létesítményeket is. Ez a hatalmas szörnyeteg mannával működik: valahányszor tüzel, bizonyos mennyiségű mannákat használ fel a vikingek készleteiből.

#### 19.5 Hajók

Egy népcsoport hadihajói ugyanazokat a fegyvereket használják, mint hadigépei, ami azt is jelenti, hogy a lőszerük is megegyezik. A lőszervételezés csak a kikötőkben történhet, ahol a megrongálódott hajókat automatikusan kijavítják.

#### 19.6 Lőszer

A lőszer fajtája is népenként különbözik, értelemszerűen a lőszer előállításának a folyamata is:

a., A vikingek nem gyártanak hagyományos értelemben vett lőszert, viszont rengeteg mannákat használnak fel mágikus fegyverek működtetéséhez.

b., A rómaiak a mezei kövekből készítenek katapultjaikba illő köveket a lőszerkészítő műhelyben.

c., A maja tűzköppőket működtető lőszernek van a legösszetettebb előállítási folyamata. A tűzgolyók előállításához lőporra van szükség, aminek elkészítéséhez komoly ipari háttér kell. Először szenet és ként kell bányászni, ezekből készül aztán a lőpor a lőporkészítő műhelyben.

#### 19.7 Hús fogyasztási szokások

A 11. fejezetben már volt szó róla, hogy a bányászoknak húsról van szükségük. Mindegyik népcsoport másfajta húst részesít előnyben. A rómaiak a birkahúst szeretik, a maják a kecskehúst kedvelik, míg a vikingek gyengéje a disznóhús. A háromféle állattartás építési költsége és hús előállítás kapacitása nem különbözik.

A vadász által elejtett zsákmány a farmokon tenyésztett állatokhoz hasonlóan szintén a vágóhídra kerül.

#### 19.8 Varázslat

Mindhárom népcsoportnak varázslatok sokasága áll rendelkezésére. Néhányuk mindegyik népcsoportnál megtalálható, de vannak csak az adott népre jellemzőek.

Íme a varázslatok teljes listája:

##### 19.8.1 Rómaiak

- Isteni ajándék: Hasznos javakra teszünk szert alkalmazásukra.
- Javak átváltoztatása: "halat kővé" — halkészletünk egy része kővé változik, ha éppen erre lenne szükségünk.
- Élelem: "Halözön" — a tengerben egymást érik a halak.
- Terep: "Hóolvadás" — az addig átjárhatatlan hágót torlaszoló hóréteg a szemed láttára olvad el, lehetővé téve az átkelést.
- Védelem: "Védőpajzs" — A varázslat hatósugarába eső saját vagy szövetséges katonákat védőpajzs óvja, ami részben elhárítja az ellenséges támadásokat, amíg a varázslat hat.
- Támadás: "Jupiter villáma" — Használatuk a közelben tartózkodó ellenséges katonák vesztenek életerejükből.



## A három nép közti különbségek

- Katonák: "A barbárok megszelídítése" — A közelben lévő ellenséges katonák átállnak a mi oldalunkra.
- Specialitás: "Erőforrások feltöltése" — A varázslat hatósugarában a kimerült ásványkészletek újra feltöltődnek.

### 19.8.2 Maják

- "Isteni ajándék" — Hasznos javakat kapunk.
- Javak átváltoztatása: "Fából aranyat" — Fakészleteink egy része arannyá változik.
- Élelem: "Nagyszerű növekedés" — A kukorica és az agávé gyorsabban nő.
- Terep: "Kicsinyítés" — lásd a rómaiaknál.
- Védelem: "Ellenség előzése" — A varázslat hatósugarába eső hús ellenséges katonát odairányíthatjuk, ahova csak akarjuk.
- Támadás: "Íjások megbüntetése" — A varázslat hatósugarába eső hús ellenséges íjászt pillangóvá változtatja.
- Katonák: "Előléptetés" — A hatósugarba eső saját/szövetséges katonák eggyel előrelépnek a ranglétrán. Figyelem: a varázslat nem hat a hármas szinten lévő katonákra és az szakaszvezetőkre.
- Különlegesség: "Kövek átka" — Kövek hullanak egy adott területre (amiket aztán a kőfejtő később felhasználhat).

### 19.8.3 Vikingek

- "Isteni ajándék" — Ugyanaz, mint a másik két népnél.
- Javak átalakítása: "Kőből vasat" — a kövek egy részéből vastömbök lesznek.
- Élelem: "Állatbőség" — vadászunknak bőven lesz mit üldöznie.
- Terep: Lásd a másik két népnél.
- Védelem: "Az ellenség megbénítása" — Huszonöt ellenséges katona rövid időre mozdulatlaná dermed a varázslat hatósugarán belül.
- Támadás: "Örjöngés" — A saját és szövetséges katonák, amíg a varázslat hat, súlyosabb sérüléseket tudnak okozni az ellenfélnek. Csak a közelharcban résztvevő katonákra hatásos.
- Katonák: "Páni félelem" — Az ellenséges katonák a szélráza minden irányába menekülnek, és egy darabig nem lehet őket irányítani.
- Különlegesség: "Thor pörölye" — Egyetlen csapással képes elintézni egy ellenséges épületet.

## Táblázatok

### 20. Táblázatok

#### 20.1 Épületek és felépítésük költségei

Épület	Római			Maja			Viking		
	Fa	Kő	Arany	Fa	Kő	Arany	Fa	Kő	Arany
<b>Alapvető épületek</b>									
Favágókunyhó	2	2	0	2	2	0	3	0	0
Kőfaragó kunyhója	2	3	0	2	2	0	3	2	0
Fűrészmalom	3	4	0	2	5	0	5	2	0
Erdészlak	3	1	0	1	3	0	3	0	0
Kis lakóház	2	3	0	2	3	0	4	1	0
Közepes lakóház	5	8	0	4	9	0	8	5	0
Nagy lakóház	14	25	0	11	27	0	29	10	0
Kőfejtő	4	1	0	3	2	0	3	2	0
<b>Fémfeldolgozóipari épületek</b>									
Szénbánya	4	1	0	3	2	0	4	1	0
Vasbánya	4	1	0	3	2	0	4	1	0
Kénbánya	3	2	0	3	2	0	3	2	0
Aranybánya	5	1	0	4	2	0	5	1	0
Aranyműves	4	6	0	3	7	0	6	4	0
Vasolvasztó	4	6	0	3	7	0	6	4	0
Szerszámkovács műhely	3	5	0	2	6	0	5	3	0
Fegyverkovács műhely	5	7	0	3	8	0	7	5	0
Faszéngyártó kunyhója							4	2	0
<b>Élelmiszeripari épületek</b>									
Disznófarm	-	-	-	-	-	-	8	4	0
Birkafarm	5	7	0	-	-	-	-	-	-
Kecskefarm	-	-	-	4	8	0	-	-	-
Vágóhíd	3	5	0	2	6	0	5	3	0
Gabonafarm	5	7	0	3	8	0	8	4	0
Malom	3	3	0	2	4	0	4	2	0
Pékiség	4	5	0	3	6	0	5	3	0
Szőlészet	5	3	0	-	-	-	-	-	-
Agáveültetvény	-	-	-	3	3	0	-	-	-
Tequilalepárló kunyhója	-	-	-	4	5	0	-	-	-
Méhészkunyhó	-	-	-	-	-	-	4	2	0
Sörfőző kunyhója	-	-	-	-	-	-	6	4	0
Halászkunyhó	3	2	0	2	3	0	4	1	0
Vízellátó kunyhója	3	3	0	2	4	0	5	1	0
Vadászkalyiba	3	3	0	2	4	0	4	2	0

## Táblázatok

### Városi épületek

Piac	1	5	0
Szamárfarm	5	7	0
Kikötő	2	4	0
Kis templom	7	6	1
Nagy templom	10	11	2
Raktár	2	2	0
Hajójavító	3	5	0

### Katonai épületek

Kaszárnya	4	5	0
Kis őrtorony	2	3	0
Nagy őrtorony	5	5	0
Kilátótorony	3	3	0
Katély	8	12	0
Kocsigyártó műhely	5	6	0
Tábori kórház	3	3	0
Lőszergyártó műhely	4	4	0
Lőporkészítő műhely	-	-	-

### 20.2 Foglalkozások

#### Alapvető foglalkozások: szerszám

Szállítómunkás:	nincs
Földmunkás:	ásó
Építőmunkás:	kalapács

#### Egyéb foglalkozások

Agávé termesztő (maja):	nincs
Lőszerkészítő (római):	nincs
Pék:	nincs
Méhész (viking):	nincs
Hentes:	bárd
Szénégető (viking):	nincs
Szamártenyésztő:	nincs
Halász:	horgászbót
Erdész:	nincs
Kecskenyésztő (maja):	nincs
Gabonatermesztő:	kasza
Molnár:	nincs
Lőporkészítő (maja):	nincs
Vadász:	íj
Bányász:	csákány
Sörfőző (viking):	nincs
Disznótenyésztő (viking):	nincs
Esztorgályos:	fűrész

Hajóépítő:	kalapács
Birkatenyésztő (római):	nincs
Olvasztár	nincs
Kovács:	nincs
Kőfejtő:	csákány
Templomszolga:	nincs
Tequilakészítő (maja):	nincs
Kocsigyártó:	kalapács/fűrész
Vincellér (római):	nincs
Favágó:	fejsze

#### Specialisták

Geológus:	kalapács
Felderítő:	ásó
Tolvaj:	nincs
Szabotőr:	ásó és csákány
Kertész:	ásó

#### Katonák: fegyver

Kardforgató:	kard, erősségi szint 1-3
Íjász:	íj, erősségi szint 1-3
Fúvócsöves harcos (maja):	fúvócső, erősségi szint 1-3
Szanitéc (római):	kard, erősségi szint 1-3
Szekercés harcos (viking):	harci szekerce, erősségi szint 1-3
Szakaszvezető:	vért
Orvos:	nincs
Pap:	nincs

## Táblázatok

### 20.3 Hajók és járművek

Hajó:	fegyverzet	Jármű:	nép csoport
Komp:	nincs	Kocsi:	rómaiak, maják, vikingek
Kereskedelmi hajó:	nincs	Katapult:	rómaiak
Hadihajó (római):	katapult	Tűzköppő:	maják
Hadihajó (maja):	tűzköppő	Thor pörölye:	vikingek
Hadihajó (viking):	"Thor pörölye"		

### 20.4 Szerszámok és fegyverek

Szerszám/Fegyver:	használó
Kalapács:	építőmunkás, geológus, hajóépítő, kocsigyártó
Ásó:	földmunkás, kertész, felderítő, szabotőr
Csákány:	bányász, kőfejtő, szabotőr
Fejsze (v. bárd):	favágó, hentes
Horgászbót:	halász
Kasza:	gabonatermesztő
Fűrész:	fűrészmalom, járműkészítő
Kard:	kardforgató, szanitéc
Fúvócső:	fúvócsöves harcos
Íj:	íjász, vadász
Harci szekerce:	szekercés harcos

### 20.5 Termékek

Termék:	származási hely
Agávé:	agávé ültetvény
Lőszer:	lőszerkészítő műhely
Vért:	fegyverkovács műhely
Bárd (fejsze ill. szekerce):	fegyverkovács műhely
Fúvócső:	fegyverkovács műhely
Íj:	fegyverkovács műhely
Kenyér:	pékség
Szén:	szénbánya/szénégető kunyhó
Hal:	halászkunyhó
Horgászbót:	szerszámkovács műhely
Liszt:	malom
Arany:	aranyolvasztó műhely
Aranyrög:	aranybánya
Gabona:	gabonafarm
Kalapács:	szerszámkovács műhelye
Méz:	méhész kunyhó
Vas:	vasolvasztó műhely
Vasérc:	vasércbánya
Farönkök:	favágó
Mézsör:	sörfőző kunyhó
Hús:	vágóhid/vadászház



## Táblázatok

Csákány:	szerszámkovács műhely
Deszkák:	fűrészmalom
Fűrész:	szerszámkovács műhely
Kasza:	szerszámkovács műhely
Lapát:	szerszámkovács műhely
Kövek:	kőfejtő kunyhó/bánya
Kén:	kénbánya
Kard:	fegyverkovács műhely
Tequila:	tequilalepárló
Víz:	vízellátó kunyhó
Bor:	szőlőskert

### 20.6 Settlers IV: Billentyűzetkiosztás

#### Billentyű:

	Funkció
Esc:	kilépés a játékból/hangos üzenet befejezése
Ctrl-S:	gyorsmentés
Q, W, E, R, T:	az Építkezés menü öt almenüjének lehívása (Q = Alapvető épületek; T = Katonai épületek)
A, S, D, F:	a Telepesek menü öt almenüjének lehívása (A = Telepesek statisztikái; F = Telepes megtalálása)
Z, X, C:	a Termelés menü (Z = Termékek menü, C = Szállítási beállítások)
Enter:	aktiválja a "beszéd" vonalat, a gomb újbóli lenyomásával küldhető el az üzenet. Az Esc gomb törli az üzenetet.
Szóköz:	ugrás az aktuális üzenetre
P:	szünet ki/bekapcsolása
H:	ugrás a kezdő pozícióra
Kurzormozgató nyilak:	a megfelelő irányba léptetik a képernyőt
Page Up, - a numerikus billentyűzeten:	nagyítás
Page Down, + a numerikus billentyűzeten:	kicsinyítés
Jobb egérgomb / bal egérgomb:	kicsinyítés / nagyítás
F1, ?	On-line segítség
F2-F4:	a képernyő felbontásának változtatása (800x600, 1024x768, 1280x1024)
F6:	Csapat menü megnyitása
F7:	óra elrejtése/megjelenítése
Print Screen:	a képernyőről JPEG formátumban pillanatfelvételt készít a "Grab" könyvtárba
Tab:	a gomb lenyomva tartásával hangos társalgást folytathatunk
Számbillentyűk 1-től 0-ig:	az adott számmal megjelölt csoport kiválasztása (a gomb kétszeri lenyomásával az adott csoport kerül a képernyő közepére)

Ctrl 1-0:	az adott számmal megjelölt csoporthoz csatolja a kiválasztott telepeseket
Backspace:	kizárja az egészséges katonákat a kiválasztásból
Bal egérgomb:	egység kiválasztása, illetve a kiválasztás törlése
Ctrl + bal egérgomb:	a kiválasztáshoz egységeket ad hozzá
Shift + bal egérgomb:	a közelben lévő, ugyanolyan egységek kiválasztása
Alt + bal egérgomb:	ugyanolyan egységek kiválasztása a szektorban
Jobb egérgomb:	az adott helyre megy és ott elvégzi a kijelölt feladatot

#### Az építkezés menüben:

Kattintás jobb egérgombbal egy épületre:	ugrás az adott épületre
Alt + jobb egérgomb:	a helyszínre megy
Ctrl + jobb egérgomb:	őrzőratozás a jelenlegi és a kattintással kijelölt új pozíció között
Shift + jobb egérgomb:	újtjelző kijelölése



**BLUE BYTE  
GAME CHANNEL**  
The Blue Byte  
Game Channel



THE SETTLERS : Smack A Thief!  
FREE MINIGAME  
Available now at  
[www.bluebyte.net](http://www.bluebyte.net)



available at [www.bluebyte.net](http://www.bluebyte.net)



[www.bluebyte.net](http://www.bluebyte.net)

# THE SETTLERS



KÉZIKÖNYV